

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK A
TK ABA LEDOK I KULON PROGO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Wahyu Hidayati
NIM 11111247035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA LEDOK I KULON PROGO TAHUN AJARAN 2013/2014” yang disusun oleh Wahyu Hidayati, NIM 11111247035 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Nelva Rolina, M.Si.
NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, Desember 2013
Pembimbing II


Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa kripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Desember 2013
Yang menyatakan,



Wahyu Hidayati
NIM 11111247035

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA LEDOK I KULON PROGO TAHUN AJARAN 2013/2014” yang disusun oleh Wahyu Hidayati, NIM 11111247035 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M.Si.	Ketua Penguji		28/2-14
Nur Hayati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		28/2-14
Dr. Farida Agus Setiawati, M.Si.	Penguji Utama		18/2-14
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		26/2-14

Yogyakarta, 24 MAR 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Daryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Berkumpul bersama adalah sebuah permulaan, tetap bersama adalah kemajuan,
bekerja bersama adalah kesuksesan

(Henry Ford)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada

Ibu dan Bapak tercinta

Nusa, Bangsa, dan Agama

Almamaterku yang terbaik

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA KELOMPOK A
TK ABA LEDOK I KULON PROGO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh
Wahyu Hidayati
NIM 11111247035

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok A TK ABA Ledok I, Kulon Progo. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik kelompok A TK ABA Ledok I yang berjumlah 21 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: *kemampuan kerjasama, aktivitas permainan tradisional, anak kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah atas rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada prodi PG PAUD UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan izin dalam melakukan penelitian.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si. dan bapak Joko Pamungkas, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penulisan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian dalam bentuk tugas akhir skripsi.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan berlangsung
6. Ibu Marwijati, S. Pd. selaku Kepala Sekolah dan Kolaborator yang telah memberikan izin penelitian dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di TK ABA Ledok I.
7. Ibu dan bapak, keluarga serta teman-teman tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, dan doa restunya.
8. Teman-teman PKS C PG PAUD dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam pengembangan pendidikan anak usia dini. Penulis

mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya skripsi yang sempurna.

Yogyakarta, Desember 2013
Penulis



Wahyu Hidayati

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat.....	6
G. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kerjasama.....	8
1. Perkembangan Sosial.....	8
2. Pengertian Kerjasama.....	9
3. Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini.....	12
4. Manfaat Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Dini.....	14
B. Permainan Tradisional.....	17

1. Pengertian Bermain.....	17
2. Manfaat dan Tujuan Bermain.....	19
3. Permainan.....	22
4. Pengertian Permainan Tradisional.....	23
5. Manfaat Permainan Tradisional.....	28
6. Macam Permainan Tradisional.....	30
a. <i>Jamuran</i>	33
b. <i>Engklek</i>	35
c. <i>Cublak-cublak Suweng</i>	37
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Tindakan.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
D. Desain Penelitian.....	42
E. Rencana Tindakan.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Instrumen Penelitian.....	50
H. Validasi Instrumen.....	55
I. Teknik Analisis Data.....	56
J. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	59
1. Lokasi Penelitian.....	59
2. Subjek Penelitian.....	60
3. Deskripsi Kondisi awal Anak Sebelum Tindakan.....	61
B. Hasil Penelitian.....	65
1. Siklus I.....	65
a. Perencanaan Siklus I.....	65
b. Pelaksanaan Siklus I.....	65

1) Siklus I Pertemuan 1.....	66
2) Siklus I Pertemuan 2.....	68
3) Siklus I Pertemuan 3.....	70
c. Observasi Siklus I.....	71
d. Refleksi Siklus I.....	74
2. Siklus II.....	75
a. Perencanaan Siklus II.....	75
b. Pelaksanaan Siklus II.....	77
1) Siklus II Pertemuan 1.....	77
2) Siklus II Pertemuan 2.....	80
3) Siklus II Pertemuan 3.....	82
c. Observasi Siklus II.....	84
d. Refleksi Siklus II.....	89
C. Pembahasan.....	89
D. Keterbatasan Penelitian.....	93
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-Kisi lembar Observasi Kemampuan Kerjasama Anak	52
Tabel 2.	Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak.....	52
Tabel 3.	Rubrik Observasi Permainan Tradisional.....	54
Tabel 4.	Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan.....	62
Tabel 5.	Rekapitulasi Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan.....	63
Tabel 6.	Kemampuan Kerjasama Anak Siklus I.....	72
Tabel 7.	Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan dan Siklus I.....	73
Tabel 8.	Kemampuan Kerjasama Anak Siklus II	85
Tabel 9.	Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	86
Tabel 10.	Rekapitulasi Perbandingan Permainan Tradisional Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.....	43
Gambar 2.	Grafik Kemampuan Kerjasama Pra Tindakan	64
Gambar 3.	Grafik Kemampuan Kerjasama Siklus I	74
Gambar 4.	Grafik Perbandingan Kemampuan Kerjasama Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	86
Gambar 5.	Grafik Perbandingan Permainan Tradisional Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian	100
Lampiran 2.	Surat Ijin Penelitian.....	101
Lampiran 3.	Surat Keterangan Penelitian.....	102
Lampiran 4.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	103
Lampiran 5.	Instrumen Penelitian	104
Lampiran 6.	Rencana Kegiatan Harian.....	110
Lampiran 7.	Hasil Penelitian	149
Lampiran 8.	Dokumentasi Kegiatan	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan amat penting terkait dengan peningkatan kualitas suatu bangsa. Pemerintah secara tegas telah mengatur hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan sebagai bentuk perhatian yang khusus terhadap peningkatan kualitas SDM. Hal tersebut terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah juga mengatur mengenai sebuah lembaga pendidikan yang tengah gencar-gencarnya digalakkan. Lembaga pendidikan tersebut adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan tertuang dalam Permendiknas No.58 tahun 2009. Permendiknas No.58 tersebut mencantumkan bahwa dalam UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan usia yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi pondasi kehidupan kelak di masa yang akan datang, ini disebabkan karena masa ini merupakan masa keemasan dimana otak anak berkembang pada puncaknya sehingga berbagai hal dapat terserap secara maksimal. Pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapatkan perhatian yang cukup agar dapat berkembang sesuai yang diharapkan.

Permendiknas No.58 mencantumkan pula poin standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP). Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan

pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak juga merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Masing-masing bidang pengembangan memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal.

Aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di PAUD salah satunya adalah aspek sosial emosional. Aspek sosial emosional memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan anak di masa depan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ary Ginanjar Agustian dalam bukunya yang berjudul ESQ yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih signifikan dibanding dengan kecerdasan intelektual (Ary Ginanjar, 2000:8). Peranan aspek perkembangan sosial emosional yang begitu pentingnya untuk anak, maka tidak berlebihan bila aspek ini dikaji lebih mendalam.

Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemananan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Kemampuan kerjasama tersebut bila tidak dibiasakan dengan baik maka dikhawatirkan dapat berakibat buruk pada proses penyesuaian diri anak, baik penyesuaian bidang akademik maupun bidang yang menyangkut kehidupan sosial anak. Idealnya pada usia prasekolah, khususnya pada usia-usia 4-5 tahun

kemampuan kerjasama sudah mulai terlihat dan berkembang. Perkembangan dan perubahan jenis kegiatan bermain sosial dimana tahapan bermain kooperatif yang persentasenya berkisar kurang lebih 37% pada usia 3-4 tahun meningkat menjadi 43% pada usia 4-5 tahun (Mayke, 2001:5).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pada usia 4-5 tahun anak seharusnya sudah mulai mengenal berbagai bentuk interaksi sosial yang berwujud dalam aktifitas kerjasama, khususnya dalam aktifitas bermainnya. Selain itu dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini pun kemampuan kerjasama tersebut sudah tercantum menjadi salah satu tolok ukur dalam perkembangan sosial emosional anak.

Gambaran ideal mengenai kemampuan kerjasama pada anak usia 4-5 tahun tersebut tentunya sering berbenturan dengan fakta mengenai berbagai karakteristik anak usia dini. Fakta mengenai sifat egosentris yang cenderung menonjol pada anak usia dini tentunya sudah selayaknya menjadi perhatian karena sejatinya sifat egosentris tersebut harus dibina setahap demi setahap agar berkurang persentasenya melalui berbagai stimulasi dengan kegiatan yang sifatnya melatih kemampuan kerjasama anak tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK ABA Ledok 1, Gerjen, Sidorejo, Lendah, Kulon Progo, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Saling menyerang dan berkelahi juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas.

Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok A TK ABA Ledok I masih kesulitan dalam bekerjasama.

Kegiatan-kegiatan yang bersifat kelompok, khususnya yang bersifat tradisional dan mengandung nilai kearifan lokal masih sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut. Kegiatan hanya berkisar pada aktifitas individual dan klasikal di kelas. Realita tersebut apabila tidak segera mendapat penanganan maka dikhawatirkan anak-anak tersebut akan mengalami hambatan dalam interaksi sosial pada tahap pendidikan dan perkembangan selanjutnya, untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Interaksi sosial antar anak juga terdapat dalam permainan tradisional sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak yang bila dilakukan secara kontinyu dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Permainan-permainan tradisional juga dipilih selain karena dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, permainan ini tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.

Permainan Tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok 1”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Kemampuan kerjasama anak kelompok A TK ABA Ledok 1 masih perlu bimbingan.
2. Pelaksanaan kegiatan yang bersifat kelompok masih jarang dilakukan.
3. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah khususnya dalam peningkatan kemampuan kerjasama masih kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok 1”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok A TK ABA Ledok 1 melalui Permainan Tradisional?

E. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui Permainan Tradisional pada anak Kelompok A TK ABA Ledok 1.

F. Manfaat

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi :

1. Siswa

Bagi siswa penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

2. Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru antara lain dapat :

- a. Memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- b. Mengembangkan kemampuan secara profesional (mampu mengembangkan diri atau mengembangkan pengetahuan).
- c. Memaksimalkan upaya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak didiknya melalui permainan tradisional.
- d. Secara kreatif mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai bagaimana melakukan penelitian yang baik dan benar khususnya dalam kaitannya dengan penelitian tentang peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional .

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yakni

1. Kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan anak menjalin interaksi positif dengan teman sebayanya serta kemampuan anak memahami konsep pentingnya beraktifitas secara bersama-sama dalam sebuah kegiatan yang bermakna. Agar kemampuan kerjasama yang dimaksud dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya aktifitas bersama yang bermakna yakni melalui permainan tradisional.
2. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang melibatkan interaksi satu anak dengan anak lainnya. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini antara lain permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-Cublak Suweng*. Permainan *Jamuran* anak-anak mengajarkan berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan, di dalam permainan *Engklek* anak-anak akan belajar mengenai konsep interaksi positif melalui kegiatan bermain serta di dalam permainan *Cublak-Cublak Suweng* anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Kerjasama

1. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1978:250). Bagi anak-anak, khususnya anak prasekolah perkembangan sosial merupakan hal yang baru dan sesuatu hal yang tengah dipelajari anak dalam prosesnya berkembang. Khususnya untuk anak usia dini ada setidaknya tiga proses sosial, antara lain belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial kemudian memainkan peran sosial agar dapat diterima dalam kelompok lalu yang terakhir mengembangkan sikap sosial.

Proses berkembangnya kemampuan sosial pada diri anak dapat optimal, apabila ada empat faktor yang mempengaruhinya, antara lain kesempatan untuk bersosialisasi, kemampuan berkomunikasi, motivasi, serta metode belajar yang efektif (Hurlock, 1978:251). Pernyataan Hurlock tersebut menyatakan bahwa perkembangan anak tidak terlepas dari interaksinya dengan orang lain, baik itu dengan orangtua atau keluarga, teman sebaya, ataupun dengan orang dewasa lainnya. Anak juga belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak sebayanya.

Pengaruh hubungan antara teman sebaya cenderung lebih kuat dibandingkan pengaruh guru atau orangtua karena pengaruh sebaya tersebut

terkait dengan hubungan anak dalam kelompoknya sehingga hal tersebut sangat penting sebagai bekal agar anak mampu berinteraksi dengan baik serta memiliki keterampilan sosial (Hurlock, 1978:252-253). Pengaruh-pengaruh tersebut penting untuk melatih anak dalam tiga bidang penting, antara lain penyesuaian diri, kemandirian, serta konsep diri anak.

Ada beberapa fakta penting tentang karakteristik anak usia dini yang berhubungan dengan interaksi sosial anak. Anak usia dini memiliki ciri khas antara lain bersifat egosentris. Anak dengan egosentrisme akan memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikiran yang masih sempit, serta belum mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain (Syaodin Ernawulan, 2005:13). Anak juga masih sulit untuk memahami konsep bahwa dirinya membutuhkan orang lain, begitu pula sebaliknya.

Pendapat-pendapat tersebut secara jelas menyatakan bahwa meski anak usia dini tengah mengalami periode perkembangan dalam aspek sosial emosional, namun tetap ada sisi lain dalam diri anak usia dini yang dapat dikatakan menghambat aspek tersebut berkembang. Perlu adanya suatu upaya untuk memupuk agar aspek sosial emosional, khususnya yang berhubungan dengan interaksi sosial anak dengan mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

2. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk

menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2006:11). Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

Kerjasama juga diartikan sebagai upaya umum manusia yang secara simultan mempengaruhi berbagai macam keluaran instruksional (David W Johnson dkk, 2010:28). Keluaran-keluaran yang dimaksudkan antara lain tingkat penalaran, retensi, motivasi, daya tarik interpersonal, persahabatan, prasangka, menghargai perbedaan, dukungan sosial, rasa harga diri, serta kompetensi sosial (David W Johnson dkk, 2010:29). Pernyataan-pernyataan tersebut menyatakan suatu pengertian bahwa kerjasama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku yang terkait dengan interaksi sosial.

Keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial, adanya tanggung jawab masing-masing serta adanya saling ketergantungan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama merupakan unsur-unsur yang ada di dalam kerjasama (Nur Asma, 2006:12). Kerjasama cenderung mengarah kepada esensi bahwa di dalam diri masing-masing orang yang bekerjasama haruslah ada perasaan satu dan saling bergantung dengan yang lainnya. Kerjasama

juga dapat terbangun apabila ada komunikasi di dalamnya (Nur Asma, 2006:12).

Secara khusus di dalam kerjasama terdapat unsur-unsur yang merupakan komponen esensial di dalam kemampuan tersebut. Menurut David W Johnson dkk (2010:8-10) unsur-unsur tersebut antara lain :

a. Saling ketergantungan yang positif

Saling ketergantungan secara positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas tersebut, dengan kata lain di dalam kerjasama terdapat perasaan saling terhubung satu sama lain

b. Tanggung jawab perseorangan

Tanggung jawab perseorangan dibutuhkan agar masing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.

c. Interaksi

Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerjasama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerjasama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung.

d. Komunikasi

Komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerjasama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Komunikasi ini juga merupakan salah satu komponen dalam skil-skil interpersonal yang

penting dalam kerjasama. Selain itu komunikasi tidak akan terlepas dari skil-skil interpersonal lain antara lain kepemimpinan, pengambilan keputusan, kepercayaan, serta manajemen konflik.

e. Evaluasi

Untuk mengetahui keberhasilan dalam kerjasama maka diperlukan suatu aktivitas yang disebut evaluasi. Evaluasi ini merupakan bagian dari komponen pemrosesan kelompok (*group processing*).

3. Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Perkembangan sosial anak usia dini dimulai atau ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial (Monks, 1998:183). Anak-anak pada usia ini sudah mulai melepaskan diri dari keluarga serta mulai dekat dan berinteraksi dengan orang-orang di luar anggota keluarganya. Anak biasanya juga sudah mulai terlibat dan berusaha menjadi anggota kelompok. Pada mulanya anak belum mengerti perilaku seperti apa yang dapat membuat ia diterima di dalam kelompok sehingga terkadang terlihat perilaku meniru anak-anak yang tergolong populer dan berkuasa dalam kelompoknya.

Kelompok yang terbentuk cenderung belum mempunyai aturan, kelompok ini merupakan kelompok informal tanpa struktur dan aturan (Monks, 1998:184). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa anak usia dini tengah mengalami perkembangan sosial yang terlihat pada hubungan dengan teman sebaya. Hubungan sebaya yang baik diperlukan untuk perkembangan sosial emosional yang normal, belajar berinteraksi dalam

hubungan yang simetris dan timbal balik yang berupa memformulasikan dan menyatakan pendapat, menghargai sudut pandang sebaya, menegosiasikan solusi secara kooperatif serta mengubah standar perilaku yang diterima oleh semua (Santrock, 2007:205).

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas maka hubungan sebaya dapat dikatakan merupakan salah satu komponen penting dalam aspek perkembangan sosial anak. Hubungan dengan teman sebaya juga merupakan salah satu ciri sosialisasi periode prasekolah (Ali Nugraha, 2004:35). Hurlock menyatakan kerjasama merupakan salah satu pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak (Ali Nugraha, 2004:36). Anak usia prasekolah sudah mulai memperlihatkan perilaku-perilaku sosial yang mengarah pada aktivitas bekerjasama. Hal tersebut dapat terlihat dari cara anak berkomunikasi serta berkembangnya tahapan bermain ke arah bermain kooperatif. Anak-anak usia prasekolah tampak mulai berkomunikasi satu sama lain, memilih teman untuk bermain serta mengurangi tingkah laku bermusuhan (Ali Nugraha, 2004:35).

Kemampuan kerjasama juga merupakan salah satu poin penting dalam aspek yang merupakan unsur-unsur dalam kecerdasan emosi. Syamsu Yusuf menyatakan salah satu unsur tersebut yaitu aspek membina hubungan, diantaranya bersikap senang berbagi rasa dan bekerjasama, memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain serta bersikap demokratis dalam bergaul (Ali Nugraha,

2004:112). Poin-poin tersebut menggambarkan pentingnya kerjasama dalam aspek perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini tengah mengalami perkembangan sosial dimana anak mengalami perkembangan dalam hubungan antar teman sebaya. Anak pada usia ini mulai memisahkan diri dari orang terdekatnya dan mulai tertarik untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau teman sepermainan, namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi optimal atau tidaknya perkembangan sosial khususnya dalam hubungan sebaya ini, sehingga sering terjadi perkembangan sosial yang tidak optimal, khususnya dalam kemampuan kerjasama.

4. Manfaat Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini

Sebuah kutipan sederhana dari Henry Ford yang berbunyi berkumpul bersama adalah sebuah permulaan, tetap bersama adalah kemajuan, bekerja bersama adalah kesuksesan (David W Johnson dkk, 2010:42). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama mengandung manfaat yang cukup besar dalam kehidupan individu. Secara umum kemampuan kerjasama memiliki manfaat yakni aktivitas menjadi lebih cepat terselesaikan dan cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Kemampuan kerjasama ini juga dinilai sangat penting apabila dimanfaatkan pada ranah pendidikan anak usia dini. Menurut Nur Asma (2006:26), bagi anak usia dini kemampuan kerjasama ini dapat

1. Menumbuhkan rasa kebersamaan, melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok.
2. Menumbuhkan keaktifan anak, memunculkan semangat dalam diri anak.
3. Memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya.

Berikut penjelasan masing-masing poin dari manfaat kerjasama bagi anak usia dini tersebut :

a. Menumbuhkan rasa kebersamaan

anak akan terlibat dalam kegiatan atau aktivitas berkelompok sehingga secara otomatis anak akan berinteraksi dengan temannya pada saat ada dalam aktivitas kerjasama. Hal tersebut apabila dilaksanakan secara kontinyu maka bukan tidak mungkin rasa kebersamaan anak akan semakin kuat.

b. Melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi

Anak yang berada pada situasi bekerjasama dalam kelompok mau tidak mau anak akan dipaksa untuk memunculkan berbagai interaksi sosial. Interaksi tersebut dapat terwujud secara verbal maupun non verbal. Secara non verbal anak berinteraksi melalui aktivitas fisik atau bahasa tubuh sedangkan interaksi verbal berupa saling berdialog atau bercakap-cakap. Kegiatan berdialog tersebut akan membuat anak terbiasa berkomunikasi dengan orang lain.

c. Menumbuhkan keaktifan anak

Aktivitas-aktivitas anak dalam kelompok dilakukan dengan teman sebayanya. Hal tersebut memungkinkan anak untuk lebih leluasa beraktivitas serta mengungkapkan ide dan pendapat. Keleluasaan tersebut secara otomatis akan

memunculkan kenyamanan dalam diri anak sehingga saat anak merasa nyaman dalam lingkungan kelompok tersebut, keaktifan anak juga tumbuh semakin besar.

d. Memunculkan semangat dalam diri anak

Saat anak bekerjasama dalam kelompok dan dia merasa dirinya diterima dalam kelompoknya tersebut maka semangat dalam diri anak juga akan semakin meningkat. Anak menjadi semakin termotivasi untuk melakukan berbagai hal yang dapat membuat kelompoknya menjadi semakin baik dan dirinya semakin diterima dalam kelompok tersebut.

e. Memacu anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya

Poin sebelumnya menyatakan bahwa perasaan anak akan menjadi nyaman dan leluasa saat dirinya berada dalam kelompok sebaya sehingga semakin anak merasa nyaman maka anak semakin berani dalam berpendapat dan menggalidanya.

Kerjasama juga dapat meningkatkan kecakapan individu anak dalam memecahkan masalah, dapat menghilangkan perasaan-perasaan negatif dengan teman sebaya anak, serta tidak membuat anak terlampau kompetitif atau dengan kata lain bersikap individual dan mementingkan diri sendiri (Nur Asma 2006:16). Kerjasama atau interpedensi positif juga akan menghasilkan interaksi promotif atau bersifat meningkatkan ketika masing-masing anak saling mendukung dan memfasilitasi usaha dari teman-teman sebayanya satu sama lain (David W Johnson dkk, 2010:23).

Piaget juga menyatakan bahwa anak-anak yang bekerjasama akan memunculkan konflik-konflik sosio kognitif yang menciptakan ketidakseimbangan kognitif yang pada gilirannya akan memicu kemampuan pengambilan persepsi dan perkembangan kognitif mereka (David W Johnson, 2010:24). Selama melakukan kerjasama tersebut anak-anak secara tidak langsung akan terlibat dalam diskusi dimana konflik-konflik kognitif akan dapat diselesaikan sehingga memungkinkan kemampuan kognitif anak akan berkembang lebih baik saat dalam situasi kerjasama.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Mayke, 2001:15). Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura (Mayke, 2001:15).

Bermain juga diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, serta menggunakan imajinasi, panca indera dan seluruh anggota tubuhnya (Mayke, 2001:16). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa suatu aktivitas

dapat dikatakan sebagai aktivitas bermain apabila memenuhi berbagai kriteria sebagai hakikat dan ciri dari bermain itu sendiri.

Ciri-ciri dari aktivitas bermain berdasarkan pengertian di atas antara lain menyenangkan, berasal dari keinginan anak itu sendiri, dilakukan secara spontan, fleksibel atau mudah beralih atau berganti, menekankan pada proses bukan hasil, bebas memilih, serta bisa berupa kegiatan pura-pura (Mayke, 2001:16-17). Aktivitas tidak memiliki ciri diatas, maka aktivitas tersebut belum dapat dikatakan bermain. Kegiatan-kegiatan anak usia dini hendaknya diintegrasikan dengan aktivitas yang memiliki ciri-ciri tersebut agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik sesuai tahapannya.

Menurut Vygotsky, bermain diartikan sebagai *self help tool* atau alat penolong diri sendiri, dimana keterlibatan anak dalam bermain akan membuat anak dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangan (Mayke, 2001:10). Pernyataan tersebut tidak berlebihan mengingat begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh anak usia dini terkait dengan perkembangan berbagai aspek kecerdasan serta keterampilan-keterampilan tertentu melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana bagi individu khususnya anak-anak untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan kelebihan energi pada

anak usia dini. Bermain juga digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak.

2. Manfaat dan Tujuan Bermain

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari (Mayke, 2001:39-45). Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam :

a. Perkembangan aspek fisik

Bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini.

b. Perkembangan aspek motorik Halus dan Motorik Kasar

Bermain memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

c. Perkembangan Aspek Sosial

Bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta

berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

d. Perkembangan Aspek Emosi dan Kepribadian

Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif, rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan.

e. Perkembangan Aspek Kognitif

Aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Bermain juga dapat merangsang kreativitas atau daya cipta.

f. Mengasah Ketajaman Penginderaan

Penginderaan meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima indera tersebut perlu diasah agar anak dapat menjadi peka dan tanggap terhadap berbagai hal yang ada

di sekitarnya dan menjadi anak yang kritis dan kreatif. Bermain dapat mengasah ketajaman penginderaan melalui kegiatan belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu dengan kegiatan yang menyenangkan.

g. Mengembangkan Keterampilan Olahraga dan Menari

Kegiatan bermain yang dilakukan terus menerus akan membuat anak menjadi sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar dan menangkap bola, serta berbagai gerakan yang lentur dan terkesan tidak canggung. Hal tersebut membuat anak-anak yang sering bermain akan menjadi lebih siap dalam mengembangkan keterampilannya di bidang olahraga dan menari.

h. Terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi yang disebut terapi bermain karena selama bermain anak akan tampil bebas dan alami. Terapi bermain ini biasanya digunakan untuk menangani anak-anak dengan perilaku agresif, anak dengan berbagai kebiasaan menyimpang (mengompol di usia tiga tahun ke atas, menahan buang air besar, *phobia* sekolah, mencabut rambut sampai botak, dan lain-lain), serta anak yang sulit bergaul dan kurang percaya diri.

i. Media Intervensi

Bermain sering digunakan untuk melatih konsentrasi serta pemusatan perhatian bagi anak. Media intervensi pemusatan perhatian dan

konsentrasi ini biasanya ditujukan unruk anak-anak yang berkebutuhan khusus seperti anak-anak autisme, penderita *cerebral palsy*, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran, dan lain-lain.

j. Media Untuk Guru

Bermain ternyata juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak serta sebagai sarana untuk membina hubungan baik dengan anak dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Permainan

Melihat pentingnya peran bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka aktivitas bermain ini perlu dikembangkan untuk anak. Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan adalah melalui sebuah permainan. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Mayke, 2001). Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap anak akan mampu bekerjasama di dalamnya (Mayke, 2001:60).

Permainan, khususnya permainan untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis dan macam, diantaranya permainan individual, permainan bersama-sama teman, permainan beregu, serta permainan di dalam ruangan (Mayke, 2001:61). Berbagai jenis permainan tersebut memiliki cirinya masing-masing. Permainan individual cenderung dimainkan sendiri dan

anak berkompetisi dengan dirinya sendiri, berbeda dengan permainan bersama teman dan permainan beregu yang cenderung dilakukan bersama-sama serta memiliki aturan-aturan tertentu.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang, nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kepribadian yang lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:8). Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerjasama.

Melihat banyaknya jenis permainan yang ada, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan. Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan bermain cukup banyak, untuk itulah perlu pemilihan permainan yang tepat disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan, terlepas dari kemungkinan bahwa akan ada aspek lain yang berkembang. Dalam pengembangan kemampuan kerjasama merupakan poin utama dalam penelitian ini, maka yang dipilih seharusnya merupakan permainan yang di dalamnya mengandung unsur interaksi satu sama lain. Permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan tradisional seperti, *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-Cublak Suweng*.

4. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah

diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya (Ahmad Yunus, 1980:1). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.

Pernyataan mengenai permainan tradisional yang berasal dari budaya masyarakat pendukungnya bukan tanpa alasan. Pada poin sebelumnya ada sebuah pernyataan bahwa budaya masyarakat pendukung ini terwujud dalam aktivitas untuk kesenangan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ahmad Yunus (1980:17), permainan tradisional terbentuk dan berkembang karena adanya suatu kebutuhan, dimana kebutuhan tersebut dikarenakan sifat naluriah manusia yang selalu ingin mengatasi tantangan hidup. Selain adanya kebutuhan dari masyarakat pendukung tersebut, permainan tradisional juga terbentuk dari adanya pengaruh lingkungan (Ahmad Yunus, 1980:17). Pernyataan tersebut dapat memberi gambaran bahwa permainan tradisional terbentuk dari masyarakat yang memiliki kebutuhan akan kesenangan sehingga masyarakat tersebut terangsang untuk menciptakan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, serta berolahraga (Ahmad Yunus, 1980:6). Permainan tradisional juga memiliki unsur lain selain unsur

kebergunaannya sebagai alat penghibur, penyegar pikiran, serta sarana berolahraga seperti dalam pengertian yang telah dipaparkan di atas.

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari jaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang (Ahmad Yunus, 1980/1981:7). Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2007:56).

Permainan tradisional memiliki unsur yang beragam yang membedakannya dengan jenis permainan lain (Ahmad Yunus, 1980:1). Unsur-unsur tersebut antara lain latar belakang permainan tradisional yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, bahkan religius. Unsur-unsur tersebut akan menjadi ciri khusus dalam permainan tradisional, serta dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pelaku permainan tradisional itu sendiri.

Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli (Nurlan Kusmaedi, 2010:24). Permainan tradisional juga

dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan, dimana di dalamnya terdapat berbagai ciri khas, antara lain bernuansa menyenangkan serta tanpa tekanan, tidak memperhatikan unsur kompetisi atau menang dan kalah, mengutamakan kepuasan batin serta sering memanfaatkan lirik atau lagu ringan untuk mengiringinya (Suwardi Endraswara, 2010:111).

Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Berbagai pendapat tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Konsep menang dan kalah juga dikenal dalam permainan tradisional, namun konsep menang dan kalah ini biasanya tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Ada kecenderungan anak yang sudah bisa akan mengajari anak yang belum bisa. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh fakta bahwa permainan tradisional tidak memiliki aturan tertulis. Aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Melihat

pernyataan tersebut maka permainan tradisional merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan sehingga sesuai untuk media pengembangan berbagai macam aspek, khususnya perilaku.

Permainan tradisional juga sering dikaitkan dengan *dolanan* tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *dolanan* merupakan kata bentukan dari bentuk dasar *dolan* yang termasuk dalam kelas kata verba (kata kerja). Kata tersebut mendapat akhiran *-an* menjadi *dolanan*. *Dolanan* tersebut biasa diartikan dengan makna bermain. Kata *Dolanan*, khususnya di Jawa biasanya di padankan dengan *permainan tradisional*. *Dolanan* juga sering dikaitkan dengan permainan yang menggunakan lagu di dalamnya dan biasa disebut lagu *dolanan*. Lagu *dolanan* pada masyarakat Jawa dalam melagukannya disertai dengan suatu permainan, sehingga lagu *dolanan* sering juga dikelompokkan ke dalam permainan tradisional Jawa. Permainan yang tergolong nyanyian merupakan permainan yang berupa gerakan atau perilaku disertai nyanyian. Lagu yang dinyanyikan dalam permainan tersebut disebut lagu *dolanan*. Adapun lagu *dolanan* yang sering digunakan dalam permainan tersebut, yaitu: *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku Bathok*, *jamuran*, *gula-ganthi*, *jaranan*, dan sebagainya. Lagu *dolanan* juga ada yang hanya dinyanyikan saja, tidak dikombinasikan dengan permainan, seperti: *bebek adus kali*, *oh adhiku*, *menthok-menthok*, dan sebagainya (Parwatri, 2004: 119).

5. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan mempunyai kedudukan yang penting, baik dalam melatih pancaindera maupun mendukung tumbuhnya budi pekerti (Ki Hajar Dewantara, 1962:244). Salah satu permainan yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah permainan tradisional. Menurut Ki Hajar Dewantara (1962:242), permainan tradisional, khususnya berbagai permainan tradisional Jawa dapat mengembangkan ketelitian, kecekatan, perhitungan, kekuatan, serta keberanian. Berdasarkan pernyataan tersebut maka permainan tradisional dapat dikatakan sangat potensial untuk dikembangkan pada era sekarang karena esensi dan manfaatnya tidak kalah dengan permainan modern.

Permainan tradisional memiliki manfaat terkait dengan asal usul terbentuknya yakni dari hasil budaya anak-anak yang ingin berfantasi dan berkreasi (Ahmad Yunus, 1980:6). Manfaat tersebut antara lain melatih anak-anak dalam hidup bermasyarakat, melatih keterampilan, mengajarkan perilaku sopan santun, melatih ketangkasan, dan sebagainya. Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif (Ahmad Yunus, 1980:18), namun begitu tetap ada berbagai unsur dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dimana unsur-unsur tersebut mengandung manfaat yang cukup beragam bagi para pelaku permainan tradisional, khususnya bagi anak-anak yang tengah tumbuh dan berkembang. Unsur-unsur kebermanfaatan dalam permainan tradisional tersebut antara lain dalam bidang, pendidikan, perilaku dan kepribadian (sopan santun), ketangkasan,

keprigelan, kecekatan, perhitungan, perkiraan, keterampilan, bahkan kemiliteran.

Permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat bermanfaat (Siagawati, 2006:55), antara lain:

- a. Aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan.
- b. Aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi, serta perasaan irama.
- c. Aspek sosial, yang meliputi kerjasama, keteraturan, serta hormat menghormati.

Unsur-unsur kebermanfaatan dalam permainan tradisional tersebut tentu akan membawa efek positif bagi pelakunya, khususnya anak-anak. Unsur-unsur kebermanfaatan dalam berbagai bidang yang ditawarkan dalam permainan tradisional sangat diperlukan anak-anak di masa dewasanya kelak (Ahmad Yunus, 1980:18). Unsur-unsur tersebut belum tentu kesemuanya akan didapat dari bangku sekolah, khususnya berbagai keterampilan hidup yang tidak diajarkan di sekolah. Selain itu, permainan tradisional juga penting artinya dalam usaha membina sarana sosialisasi serta pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan (Ahmad Yunus, 1980:7).

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian

hari (Sukirman Dharmamulya, 2008:29). Permainan tradisional juga dianggap sebagai aset budaya dan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya serta dapat memberikan ciri dan warna khas tertentu pada suatu kebudayaan.

Sebagian besar dari jenis permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan dalam kelompok, bukan individual. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berperan dalam membuka wawasan bahwa manusia perlu berhubungan satu sama lain serta menjadi wahana pemenuhan kebutuhan dasar manusia yaitu keinginan bersosialisasi yang terpantul dalam sendi-sendi bermain yang penuh gelak tawa (Suwardi Endraswara, 2010:112).

Dari berbagai macam pendapat para tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya kemampuan kerjasama.

6. Macam Permainan Tradisional

Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari (Soetoto Pontjopoetro, 2006:61). Tiap

daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda. Permainan anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, diantaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari tiap daerah.

Permainan tradisional dikategorikan ke dalam tiga pola permainan antara lain permainan tradisional dengan bernyanyi, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan tradisional dengan olah pikir (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Khususnya di Jawa, ketiga kategori permainan tradisional tersebut masing-masing telah memiliki jenis dan macam yang amat beragam. Jenis permainan yang termasuk pada kategori permainan tradisional dengan bernyanyi di Jawa antara lain, *ancak-ancak alis*, *bethet thing-thong*, *bibi-bibi tumbas timun*, *cacah bencah*, *cublak-cublak suweng*, *dhingklik oglak-aglik*, *dhoktri*, *epek-epek*, *gajah talena*, *gatheng*, *genukan*, *gowokan*, *jamuran*, *koko-koko*, *kucing-kucingan*, *nini thowok*, *sliring gending*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Permainan-permainan tersebut dimainkan dengan iringan berbagai nyanyian dan dialog tertentu.

Jenis permainan pada kategori kedua adalah permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik. Yang termasuk dalam jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *anjir*, *engklek*, *bengkat*, *benthik*, *dekepan*, *dhing-dhingan*, *dhukter*, *dhul-*

dhulan, embek-embekan, jeg-jegan, jirak, layung, pathon, patil lele, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori kedua ini dimainkan dengan lebih banyak melibatkan aktivitas fisik serta kegiatan mengadu ketangkasan. Kategori ketiga permainan tradisional ini meliputi jenis-jenis permainan tradisional dengan olah pikir. Kategori tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pada jenis ini tidak banyak melibatkan aktivitas fisik namun lebih banyak melibatkan aktivitas penalaran, kognitif maupun daya pikir. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *bas-basan sepur, dhakon, mul-mulan, macanan*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9).

Banyaknya jenis dan ragam permainan tradisional akan semakin menambah referensi dalam memunculkan variasi kegiatan bermain yang berkualitas dan bernilai edukatif bagi anak usia dini. Kegiatan dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan atau meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. dalam meningkatkan aspek kecerdasan sosial emosional, yakni kemampuan sosial yang secara khusus dikerucutkan pada kemampuan kerjasama anak usia dini, maka permainan tradisional dinilai sangat tepat.

Permainan tradisional sangat beragam memerlukan sebuah pemfokusan yang bertujuan agar masing-masing permainan tradisional yang dipilih lebih terfokus dan lebih mudah dioptimalkan. Berikut ini permainan-permainan tradisional yang dinilai dapat dioptimalkan untuk

mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini, khususnya pada usia taman kanak-kanak kelompok A.

a. Jamuran

Jamuran berasal dari kata jamur yang diberi akhiran *-an*. Jamur berarti cendawan, yaitu suatu tumbuhan hidup yang umumnya berbentuk bulat. Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:83), permainan jamuran ini memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat. Pernyataan tersebut dikarenakan kenyataan, dimana permainan *Jamuran* dilakukan dengan cara membuat lingkaran menyerupai jamur. Permainan *Jamuran* ini juga tidak memerlukan berbagai perlengkapan kecuali sebidang tanah untuk melakukan permainan tersebut.

Permainan *Jamuran* ini adalah permainan yang sangat populer di Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). Anak-anak biasa melakukan permainan *Jamuran* ini pada sore atau malam hari pada saat bulan purnama. Tempat untuk melakukan permainan *Jamuran* ini juga bisa di halaman rumah, halaman sekolah atau tempat lainnya tergantung jumlah pemain.

Permainan *Jamuran* ini tidak membatasi jumlah pemain, biasanya berkisar antara 4-12 anak (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). Sedangkan batasan umur pemain *Jamuran* juga tidak dibatasi, anak kecil pun dapat ikut serta meskipun hanya sebagai pemain pupuk bawang atau *bawang kothong* (Sukirman Dharmamulya, 2008:83). *Jamuran* juga memiliki lagu

pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain serta dapat dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:84), ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Jamuran*, antara lain :

- 1). Langkah pertama adalah membentuk kelompok, setelah itu dilakukan pengundian untuk menentukan pemain yang “*dadi*” dan pemain yang “*mentas*”.
- 2). Pemain “*mentas*” akan membentuk lingkaran mengelilingi pemain “*dadi*” yang berada di tengah lingkaran.
- 3). Para pemain menyanyikan lagu *Jamuran* sambil bergerak berputar mengelilingi pemain “*dadi*”.
- 4). Setelah terakhir (*semprat-semprit jamur op?*), maka para pemain “*mentas*” berhenti berputar dan pemain “*dadi*” akan ditanya memilih jamur apa dan wajib menjawab.
- 5). Jawaban bisa beraneka ragam, misalnya *jamur let uwong, jamur lot kayu, jamur parut, jamur kendhil, jamur kethek menek, jamur gagak*, dan lain-lain.
- 6). Para pemain “*mentas*” harus melakukan aktivitas yang sesuai dengan jawaban, misalnya jamur kethek menek maka pemain “*mentas*” harus menirukan gerakan kera sedang memanjat.
- 7). Apabila ada salah satu pemain “*mentas*” ada yang tidak dapat melakukan sesuai ketentuan maka pemain tersebut harus menjadi pemain “*dadi*”, begitu seterusnya.

b. Engklek

Permainan ini biasa disebut dengan *angklek* atau *ingking*. Biasa disebut demikian karena permainan ini dilakukan dengan aktivitas berjalan dan melompat dengan satu kaki (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). *Engklek* dapat dimainkan pada pagi, siang maupun sore hari. Permainan *Engklek* ini juga dapat dimainkan di mana saja, di halaman rumah, halaman sekolah, teras rumah, dan lain sebagainya.

Permainan *Engklek* minimal dilakukan oleh 2 orang dan maksimal 6 orang (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). Jumlah pemain dalam permainan *Engklek* ini dibatasi karena apabila tidak ada batasan maka dikhawatirkan tempatnya tidak memungkinkan untuk menampung jumlah pemain yang terlalu banyak. Permainan *Engklek* ini juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.

Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan *Engklek* ini antara lain sebidang tanah dan juga *gacuk* (Sukirman Dharmamulya, 2008:146). Sebidang tanah yang digunakan untuk bermain *Engklek* ini terlebih dahulu harus digambari dengan pola kotak-kotak yang bentuk dan macamnya berganti-ganti seiring dengan perubahan zaman. Pola-pola permainan *Engklek* antara lain pola menyerupai botol dengan setengah lingkaran di atasnya, pola menyerupai pesawat, pola kotak, serta pola menyerupai jendela. *Gacuk* atau alat untuk melempar dapat dibuat dari pecahan genting atau tembikar yang biasa disebut *kreweng* (Sukirman Dharmamulya, 2008:147-148).

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:146-147), ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Engklek*, langkah-langkah tersebut antara lain :

- 1). Langkah pertama adalah membentuk kelompok-kelompok, setelah itu para pemain melakukan hompimpah atau pengundian untuk menentukan mana pemain yang bermain pertama kali, kedua, ketiga, dan seterusnya.
- 2). Masing-masing pemain harus memilih *gacuk* yang berbeda agar tidak terjadi kekeliruan kepemilikan *gacuk*.
- 3). Para pemain masing-masing memulai memainkan permainan *Engklek* secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar *gacuk* ke petak pertama lalu dilanjutkan dengan gerakan melompati semua petak secara berurutan dengan satu kaki.
- 4). Apabila pemain berhasil melewati semua petak tanpa menginjak garis dan menginjak *gacuk* maka pemain dapat melanjutkan melempar *gacuk* pada petak kedua, begitu seterusnya. Namun apabila pemain menginjak garis atau *gacuk* maka pemain harus berhenti dan diganti pemain berikutnya.
- 5). Pemain yang tidak dapat melempar *gacuk* pada petak yang seharusnya (meleset) maka pemain harus berhenti bermain, dan dilanjutkan pemain berikutnya, begitu seterusnya berurutan.
- 6). Pemain yang dapat melewati dan melempari semua petak dengan *gacuk* maka itu berarti pemain tersebut telah menang karena telah

memperoleh *sawah* atau *omah*. Dengan adanya pemain yang telah memperoleh sawah maka permainan *Engklek* dapat dikatakan berakhir.

Permainan *Engklek* ini bersifat kompetitif, namun permainan ini tidak mengenal hukuman bagi yang kalah sehingga para pemain tidak akan merasa takut kalah (Sukirman Dharmamulya, 2008: 145). Permainan *Engklek* ini juga memiliki kandungan nilai dan manfaat yang beragam bagi anak. Unsur-unsur yang melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olahraga ada di dalam permainan *Engklek* (Sukirman Dharmamulya, 2008:145). Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:145), permainan *Engklek* juga dapat memupuk persahabatan dan kemampuan kerjasama antar teman sebaya.

c. Cublak-Cublak Suweng

Permainan ini dikenal pula dengan nama *Cublek-cublek Suweng*. Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:57) permainan *Cublak-cublak Suweng* ini pada mulanya berasal dari beberapa istilah unik yaitu yang *dicublek-cublek* (ditonjok-tonjokkan) adalah *suweng* atau *subang*, yang terbuat dari tanduk dan biasa disebut *uwer*. Pernyataan di atas menjelaskan bahwa permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini akan memerlukan perlengkapan berupa *Suweng* atau *Subang*, namun apabila *Suweng* atau *Subang* ini sulit didapat maka dapat diganti dengan kerikil atau biji-bijian.

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini hidup dan berkembang di pelosok Jawa Tengah dan Yogyakarta (Sukirman Dharmamulya, 2008:57).

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan ini biasa dimainkan pada sore atau malam hari saat bulan purnama dan dilakukan di halaman rumah maupun di *emper* (teras rumah). Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini dimainkan oleh 5-7 anak (Sukirman Dharmamulya, 2008:57). Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan saat bermain *Cublak-Cublak Suweng* (Sukirman Dharmamulya, 2008:58):

- 1). Langkah pertama adalah membentuk kelompok, langkah selanjutnya yaitu menentukan siapa yang “*dadi*” dan siapa yang berstatus “*mentas*” dengan melakukan undian
- 2). Anak yang berstatus “*dadi*” maka dia harus duduk *timpuh* dan telungkup di tanah, sedangkan anak-anak yang berstatus “*mentas*” mereka akan duduk mengelilingi anak yang berstatus “*dadi*”.
- 3). Anak-anak yang berstatus mentas salah satunya akan menjadi “*embok*” (yang bertugas memegang *uwer*).
- 4). Anak-anak “*mentas*” meletakkan kedua belah tangan pada punggung anak yang “*dadi*” sambil menyanyikan lagu *Cublak-Cublak Suweng*, para pemain “*mentas*” secara berurutan memindahkan *uwer* dari tangan ke tangan sampai lagunya selesai.
- 5). Setelah sampai pada lirik “*sir-sir pong*” para pemain “*mentas*” menggenggam tangannya sambil melakukan gerakan menyisir gula.
- 6). Pemain yang “*dadi*” harus menebak siapa atau di tangan mana *uwer* itu berada, apabila berhasil menebak maka pemain “*mentas*” yang

memegang *uwer* akan menjadi pemain “*dadi*”, namun apabila tidak berhasil maka pemain yang “*dadi*” harus “*dadi*” lagi pada putaran selanjutnya, begitu seterusnya.

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* ini begitu sederhana dan mudah dimainkan. Namun permainan yang sederhana ini memiliki nilai-nilai yang luhur serta nilai kebermanfaatan yang sangat beragam. Permainan *Cublak-Cublak Suweng* selain bersifat rekreatif atau memberikan kesenangan bagi yang memainkan, juga mendidik anak untuk tidak pemalu, berani dan percaya diri, aktif mengambil prakarsa, serta mendidik anak agar mudah bergaul dan bekerjasama (Sukirman Dharmamulya, 2008:57) .

C. Kerangka Pikir

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK ABA Ledok 1, Gerjen, Sidorejo, Lendah, Kulon Progo, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Hasil pengamatan menyimpulkan bahwa anak-anak kelompok A TK ABA Ledok I masih kesulitan dalam bekerjasama. Kemampuan kerjasama untuk anak usia dini dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok, menumbuhkan keaktifan anak, memunculkan semangat dalam diri anak, memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya. Untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Selain itu permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan kerjasama yang penting dalam menentukan bagaimana anak akan diterima di lingkungan sosialnya serta melatih kemampuan anak menjalin relasi.

Interaksi-interaksi sosial yang positif tersebut terdapat di dalam permainan tradisional khususnya dalam permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-Cublak Suweng*. Di dalam permainan *Jamuran* anak-anak akan dilatih untuk berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan, di dalam permainan *Engklek* anak-anak akan belajar mengenai konsep interaksi positif melalui kegiatan di dalam permainan *Cublak-Cublak Suweng* anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran, untuk itulah metode pembelajaran melalui permainan tradisional khususnya permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-Cublak Suweng* digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka hipotesis dari penelitian ini adalah permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok A TK ABA Ledok 1.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian Tindakan Kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektifitas metode mengajar, pemberian tugas kepada siswa, penilaian, dan sebagainya, jadi, kesimpulannya PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dan ditujukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi (Suharsimi Arikunto, 2006:4).

B. Subjek Penelitian dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK ABA Ledok

1. Jumlah anak dalam kelompok A adalah 21 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari 21 anak sudah ada kurang lebih 5 anak yang

sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, sedangkan 16 anak yang lain masih kesulitan dalam bekerjasama. Hal ini bisa dilihat dalam aktivitas keseharian anak saat bermain yang masih sering berebut mainan serta belum mampu melibatkan diri dalam aktivitas kelompok yang sedang berlangsung, misalnya dalam permainan konstruktif atau permainan kecil. Kesulitan dalam bekerjasama juga terlihat pada saat aktivitas pembelajaran di kelas, misalnya pada saat kegiatan mewarnai kelompok atau eksperimen-eksperimen tertentu yang juga dilakukan dalam kelompok. Objek dalam penelitian ini kegiatan bermain permainan tradisional (*Jamuran, Engklek, dan Cublak-cublak Suweng*).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK ABA Ledok 1 yang beralamat di Gerjen, Sidorejo, Lendah, Kulon Progo. Kelompok yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelompok A.

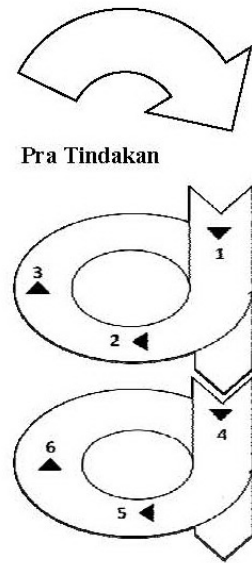
2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November sampai Desember 2013, dimana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari persiapan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus

berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut:



Keterangan:

1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi I
3. Refleksi I
4. Perencanaan II
5. Tindakan dan Observasi II
6. Refleksi II

Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart yang Dimodifikasi (Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2010:20)

1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Jadi di tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam rencana kegiatan harian. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru yang sekaligus peneliti harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak dipisah dengan pelaksanaan tindakan. Jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan atau hal yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi memperoleh suatu kesimpulan yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya sehingga, penelitian semakin dekat dengan keberhasilan.

Berdasarkan prosedur penelitian diatas, maka tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak akan dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan dilanjutkan dengan refleksi. Refleksi kemudian dilakukan dan mendapatkan data mengenai kemampuan kerjasama anak, dan hasilnya belum maksimal maka untuk memaksimalkan peningkatan kemampuan kerjasama anak tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

E. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah. Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A TK ABA Ledok 1. Perencanaan tersebut diantaranya:

a. Membuat Rencana Kegiatan Harian

Satu RKH digunakan untuk satu kali tindakan. Tindakan yang akan dilakukan meliputi:

1) Pemanasan

Kegiatan pemanasan ini dilakukan dengan senam ringan yaitu menggerakkan beberapa anggota tubuh dengan gerakan tertentu dan berulang secara bergantian. Kegiatan pemanasan juga dapat diselingi

dengan bernyanyi dan bertepuk. Kegiatan pemanasan ini bertujuan untuk merenggangkan otot-otot dalam tubuh anak agar siap melakukan aktivitas fisik dalam permainan tradisional.

- 2) Melakukan permainan *Jamuran*, *Engklek*, atau *Cublak-cublak Suweng*
Anak diajak untuk terlibat dalam permainan tradisional setelah kegiatan pemanasan selesai. Satu hari tindakan akan dilakukan satu permainan saja kemudian akan berganti dengan permainan lain di hari berikutnya. Anak-anak masing-masing akan mendapat giliran bermain atau terlibat dalam permainan tersebut sesuai dengan ketentuan dalam permainan.
- 3) Pendinginan sekaligus evaluasi permainan
Kegiatan pendinginan ini dilakukan setelah kegiatan bermain selesai. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan duduk bersama sambil bertepuk dan bernyanyi. Selanjutnya dapat dilanjutkan dengan evaluasi yang berupa tanya jawab mengenai permainan, kesan dan perasaan anak, serta bagaimana sebaiknya saat bermain dalam kelompok.

Adapun rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu:

- 1) Waktu pelaksanaan
Tindakan ini akan dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2013. Kegiatan ini dilakukan 3 kali dalam satu minggu.
- 2) Metode
Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah metode demonstrasi dan metode praktek langsung. Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh atau urutan kegiatan yang akan

dilakukan anak dalam permainan. Sedangkan metode praktek langsung digunakan untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak dalam permainan kelompok tersebut serta sejauh mana anak dapat bekerjasama dalam permainan.

3) Alat

Alat yang digunakan dalam permainan ini relatif sedikit, sederhana serta tergantung jenis permainan mana yang akan dimainkan. Alat-alat tersebut antara lain batu *kereweng* atau *gacuk* serta kapur atau batang kayu untuk permainan *Engklek*, *suweng* atau benda kecil pengganti lain, misalnya kelereng untuk permainan *Cublak-cublak Suweng*.

- b. Menyiapkan lembar pedoman serta lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan pengamatan kemampuan kerjasama anak.
- c. Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses berlangsung.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dimana dalam RKH meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan permainan ini dilakukan pada kegiatan inti dan menggunakan alat penilaian unjuk kerja. Adapun urutan kegiatan tersebut yaitu:

- a. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mengajak anak-anak tanya jawab mengenai permainan dan aturannya.

- b. Peneliti mengajak anak untuk melaksanakan pemanasan.
- c. Peneliti memberikan contoh mengenai cara bermain secara langsung di depan anak-anak.
- d. Anak-anak diminta melakukan permainan tersebut secara bersama-sama ataupun bergiliran sesuai dengan aturan permainan dengan bimbingan dan arahan guru.
- e. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan dimana anak-anak diminta untuk duduk bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk pendinginan serta dapat digunakan untuk tanya jawab mengenai permainan serta bagaimana sikap yang baik saat bermain dalam kelompok. *Reward* berupa pujian atau bintang dapat diberikan untuk anak yang dinilai telah menunjukkan sikap yang baik saat bermain serta dapat bekerjasama. *Reward* juga dapat diberikan selama permainan berlangsung.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini meliputi pengumpulan data pada lembar observasi yang sudah disiapkan. Pengamatan ini dilakukan dari proses sampai ke hasil. Hal-hal yang diamati pada keterlibatan anak di dalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya. Dari hasil pengamatan tersebut maka akan diperoleh tingkat pencapaian indikator dan peningkatan kemampuan kerjasama anak.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas dengan mengevaluasi hasil pengamatan kegiatan anak dalam permainan. Anak yang sudah mampu mencapai 3 indikator, yaitu keterlibatan anak di dalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya, maka permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dinyatakan berhasil. Anak yang belum mencapai indikator yang diharapkan maka kemampuan kerjasama belum dinyatakan meningkat dan peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau model pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data mengenai variabel-variabel dalam penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:149). Menurut Saifudin Azwar (2001:21) data penelitian dikumpulkan baik lewat observasi maupun dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini berupa hasil pengamatan kegiatan guru dan kegiatan anak. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama melalui tradisional permainan tradisional anak kelompok A TK ABA Ledok 1 ini menggunakan teknik atau metode pengumpulan data berupa:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2011:203). Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan

kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni anak kelompok A TK ABA Ledok 1 maupun objeknya yakni permainan tradisional. Adapun langkah-langkah observasi sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat rencana pelaksanaan kegiatan bermain permainan
- b. Peneliti melaksanakan kegiatan bermain permainan tradisional.
- c. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan dengan bantuan lembar observasi yang telah dibuat.
- d. Peneliti mengecek hasil observasi yang telah dicatat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2006:158). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Kegiatan Harian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data (Mahmud, 2011:165). Adapun instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dipakai.

Dikarenakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh 1 orang kolaborator untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pengamatan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan format observasi tersebut.

Pembuatan instrumen penelitian yang berupa lembar pengamatan atau observasi ini dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu. Kisi-kisi lembar observasi dibuat berdasarkan teori mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam kemampuan kerjasama. Teori tersebut menjelaskan bahwa dalam kemampuan kerjasama terdapat lima unsur yang melandasinya, antara lain ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi, komunikasi serta evaluasi (David W Johnson, 2010:8-10). Dari kelima unsur tersebut yang digunakan untuk membuat lembar observasi hanya diambil tiga unsur saja yaitu ketergantungan positif, interaksi, dan komunikasi, karena ketiga unsur tersebut dinilai cocok diterapkan untuk anak usia dini.

Adapun kisi-kisi lembar pengamatan untuk kemampuan kerjasama yang akan digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Sub Variabel	Keterangan
Kemampuan Kerjasama	1. Ketergantungan positif	Anak dapat menunjukkan perasaan serta sikap saling membantu dalam kelompok.
	2. Kemampuan anak dalam berinteraksi	Anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman dalam kelompok.
	3. Kemampuan anak berkomunikasi	Anak secara aktif dapat menunjukkan kemampuannya berkomunikasi dengan teman dalam kelompok.

Berikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional:

Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Indikator
1.	Ketergantungan positif	3	Anak dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak mampu sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.
		2	Anak belum dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak masih kesulitan saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.
		1	Anak tidak dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak acuh tak acuh dan tidak menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.

Lanjutan Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

2.	Kemampuan anak dalam berinteraksi	3	Anak dapat berinteraksi dengan baik.	Jika anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		2	Anak belum mampu/masih kesulitan berinteraksi	Jika anak masih kesulitan menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		1	Anak tidak mau berinteraksi	Jika anak cenderung ingin bekerja sendiri dan tidak mau berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
3.	Kemampuan anak berkomunikasi	3	Anak dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya.	Jika anak secara aktif dapat menunjukkan kemampuannya berkomunikasi tentang permainan dengan teman selama permainan berlangsung.
		2	Anak masih kesulitan berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya.	Jika anak masih kesulitan dalam berkomunikasi tentang permainan dengan teman selama permainan berlangsung.
		1	Anak tidak dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya.	Jika anak cenderung tidak dapat berkomunikasi dengan teman selama permainan berlangsung.

Beikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi permainan tradisional:

Tabel 3. Rubrik Observasi Permainan Tradisional

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Indikator
1.	<i>Jamuran</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat saling membantu dan berkolaborasi bersama dengan teman untuk menyelesaikan permainan ini.
		2	Anak masih kesulitan bekerjasama dalam memainkan permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak masih kesulitan dalam menunjukkan sikap saling membantu dan berkolaborasi bersama dengan teman dan memahami perannya dalam permainan ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak cenderung acuh dan tidak mau terlibat dalam permainan.
2.	<i>Engklek</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat saling membantu dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya msing-masing untuk menyelesaikan permainan <i>Engklek</i> ini.
		2	Anak masih kesulitan dalam memainkan permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak masih kesulitan dalam menunjukkan antusiasme dalam permainan serta kurang dapat saling membantu dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya msing-masing untuk menyelesaikan permainan <i>Engklek</i> ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak cenderung tidak mau terlibat dalam permainan <i>Engklek</i> ini.

Lanjutan Tabel 3. Rubrik Observasi Permainan Tradisional

3.	<i>Cublak-Cublak Suweng</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> ini.
		2	Anak masih kesulitan dalam memainkan permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak masih kesulitan dalam bekerjasama dengan teman dan memahami perannya dalam permainan <i>Cublak Cublak Suweng</i> ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak cenderung tidak mau terlibat dalam permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> ini.

H. Validasi Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Untuk menguji kebenaran dan validitas instrumen dalam penelitian itulah validasi instrumen dilakukan. Validasi instrumen penelitian ini dilakukan atas dasar pertimbangan atau *judgement* para validator yakni para pakar yang ahli dalam bidang penelitian yang bersangkutan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka validasi instrumen dalam penelitian peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini akan dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang permainan tradisional yakni Joko Pamungkas, M.Pd selaku dosen pembimbing serta dosen ahli dalam bidang permainan tradisional. Berdasarkan hasil validasi instrumen yang dilakukan, pada awalnya instrumen, khususnya Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama serta Rubrik

Observasi Permainan Tradisional masih belum operasional. Indikator yang menjadi penjelasan dari setiap poin yang diteliti belum secara jelas diuraikan. Hal tersebut dapat menyulitkan peneliti dalam mengamati variabel penelitian, khususnya kemampuan kerjasama anak kelompok A TK ABA Ledok I. Validasi yang dilakukan setelahnya menghasilkan Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama serta Rubrik Observasi Permainan Tradisional yang lebih jelas menguraikan apa saja yang diteliti serta menghasilkan kalimat-kalimat yang lebih operasional sebagaimana yang telah tercantum pada poin instrumen penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2011:374). Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori.

Penelitian tindakan kelas ini mengandung campuran data kuantitatif serta data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase

(Anas Sudjono, 2008:43)

Menurut Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003:43), data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan :

1. Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76-100 %
2. Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-75 %
3. Kriteria kurang, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 41-55 %
4. Kriteria tidak baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40 %

Analisis data observasi (pengamatan) diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai kegiatan yang dilakukan guru pada setiap anak terhadap kegiatan yang diberikan guru pada setiap siklus.

J. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak, dimana terlihat dari kemampuan anak untuk terlibat dalam kelompok, anak menunjukkan sikap senang bekerjasama, anak menunjukkan ketergantungan positif, anak dapat berinteraksi dengan teman, serta anak dapat berkomunikasi dengan teman. Indikator keberhasilan dari penelitian ini juga dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran oleh guru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Sesuai

dengan pengertiannya bahwa penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran, maka melalui penelitian kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak, pada setiap siklusnya yakni lebih dari 76% (Sukarta, 2003:43).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK ABA Ledok I yang beralamat di pedukuhan Gerjen, desa Sidorejo, kecamatan Lendah, kabupaten Kulon Progo. Secara geografis TK ABA Ledok I berada di tengah perkampungan penduduk sehingga jauh dari keramaian. Sekolah ini memiliki 2 kelas yang terdiri dari kelas A berjumlah 21 anak dan kelas B berjumlah 22 anak sehingga jumlah keseluruhan anak adalah 43 anak dengan pendidik berjumlah 4 guru.

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan kondisi sekolah maupun sarana prasarana cukup mendukung kegiatan penelitian ini. TK ABA Ledok I memiliki halaman yang cukup luas sehingga memungkinkan anak bergerak leluasa selama kegiatan permainan tradisional dilaksanakan. Selain halaman sekolah ditumbuhi rumput sehingga dinilai cukup aman digunakan oleh anak. TK ABA Ledok I juga memiliki teras yang cukup luas sehingga apabila karena berbagai faktor halaman sekolah tidak memungkinkan untuk dipakai, kegiatan permainan tradisional tetap dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teras tersebut. Selain itu salah satu permainan dalam penelitian ini yakni permainan *Cublak-cublak Suweng* tidak dapat dilaksanakan di halaman sekolah sehingga harus dilaksanakan di teras. Satu-satunya yang menjadi kendala adalah ruang kelas B yang cukup berdekatan dengan teras sehingga kemungkinan kegiatan penelitian akan mengganggu proses KBM kelas B.

2. Subjek Penelitian

Seperti yang telah diketahui TK ABA Ledok I memiliki 2 rombongan belajar yaitu kelompok A berjumlah 21 anak dan kelompok B 22 anak. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 21 anak yang terdiri dari 12 putra dan 9 putri. Keseluruhan anak yang berjumlah 21 tersebut semua berasal dari dusun yang berbeda namun masih dalam lingkup desa yang sama yakni desa Sidorejo, Lendah, Kulon Progo. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa anak-anak di kelompok A ini sebagian besar mengalami kesulitan dalam kegiatan yang bersifat kelompok, mengendalikan sifat egosentrisme serta menjalin komunikasi dalam kelompok

Dalam hal ini anak-anak yang mengalami kesulitan dalam kelompok ada yang cenderung pasif dan sering melakukan berbagai aktifitas yang seharusnya lebih menyenangkan bila dilakukan bersama tetapi justru dilakukan sendiri. Anak dalam kategori ini terkesan pasif dan pemalu. Di lain pihak terdapat anak yang sama-sama mengalami kesulitan dalam aktivitas kelompok namun kesulitan ini merupakan kontradiksi dari anak yang berkesulitan disebabkan karena karakternya yang cenderung pasif dan pemalu.

Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan masih belum mengoptimalkan kemampuan kerjasama anak karena menurut pengamatan model pembelajaran klasikal adalah model pembelajaran yang paling sering digunakan di kelas ini. Hal tersebut semakin membuat anak cenderung tidak menunjukkan peningkatan khususnya dalam kemampuan kerjasamanya sehingga diperlukan

kegiatan pembelajaran yang banyak melibatkan anak dalam aktivitas kelompok salah satunya kegiatan bermain permainan tradisional ini.

3. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Kondisi awal kemampuan kerjasama harus diamati terlebih dahulu sebelum dilakukan penelitian. Ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian. Kegiatan tersebut diantaranya mengetahui kondisi awal anak sebelum tindakan dilakukan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan anak-anak masih mengalami kesulitan dalam memainkan permainan tradisional serta memahami konsep kerjasama yang ada dalam permainan.

Hasil pengamatan tersebut ditampilkan seperti pada tabel berikut ini :

Tabel.4. Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Persentase	Kriteria
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.	Nvt		v			v			v		66,67 %	Cukup Baik
2.	Vlt		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
3.	Tti		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
4.	Ang		v			v		v			77,78%	Baik
5.	Adr	v			v			v			100%	Baik
6.	Ppt	v			v			v			100%	Baik
7.	Ily		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
8.	Dst		v			v		v			77,78%	Baik
9.	Dyn		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
10.	Fhl			v			v			v	33,33%	Belum Baik
11.	Pnd	v			v			v			100%	Baik
12.	Mhy		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
13.	Ald		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
14.	Tto		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
15.	Rhn		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
16.	Rvn			v			v			v	33,33%	Belum Baik
17.	Rst		v			v		v			77,78%	Baik
18.	Nrl		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
19.	Asa		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
20.	Knd		v			v			v		66,67%	Cukup Baik
21.	Mti		v			v			v		66,67%	Cukup Baik

Berdasarkan hasil observasi di atas maka secara singkat kemampuan kerjasama anak sebelum tindakan dapat digambarkan dalam tabel rekapitulasi berikut. Pada poin teknik analisis data penelitian ini menggunakan empat kriteria yaitu baik, cukup baik, belum baik, serta kurang baik namun dalam penelitian instrumen serta rekap hasil penelitian menggunakan penilaian menggunakan 3 macam kriteria saja yakni baik, cukup baik, serta belum baik. Kriteria belum baik adalah gabungan dari kriteria belum baik dan tidak baik.

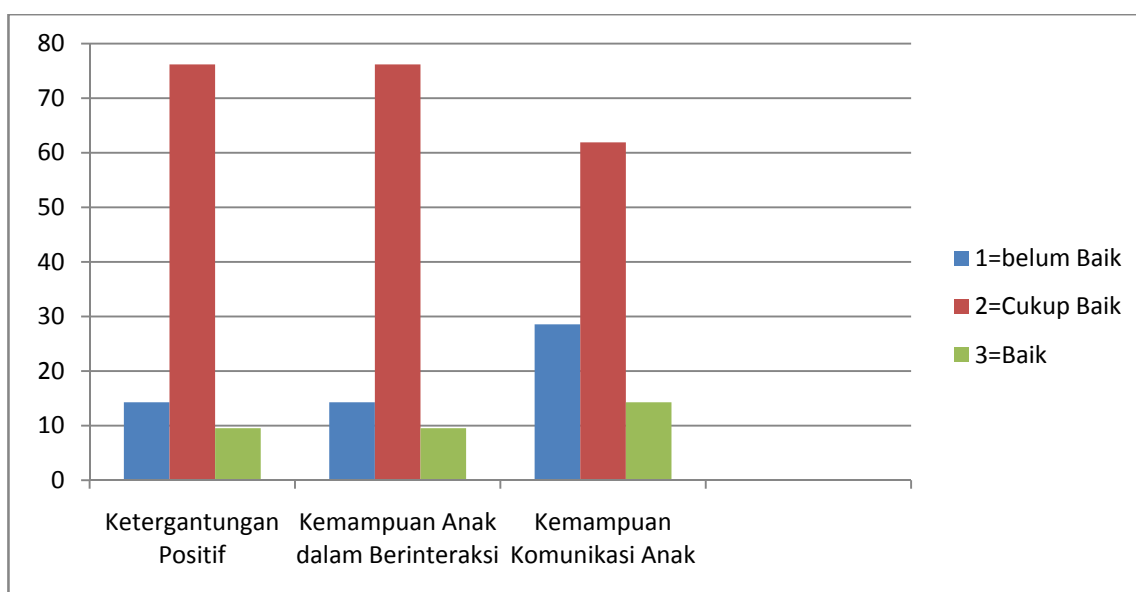
Tabel. 5 Rekapitulasi Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan

Kemampuan Kerjasama Anak						
Kriteria	Ketergantungan positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Baik	3	14,28%	3	14,28%	6	28,57%
Cukup Baik	16	76,19%	16	76,19%	13	61,90%
Belum Baik	2	9,52%	2	9,52%	3	14,28%

Berdasarkan tabel di atas hasil kemampuan anak dalam kerjasama sebelum tindakan, diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum optimal. berdasarkan data di atas dari 21 anak diketahui ada 3 anak yang tergolong dapat bekerjasama dalam permainan atau sebesar 14,28%, sedangkan sisanya yakni 16 anak yang lain tergolong masih kesulitan dalam bekerjasama,

atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 71,42%, sedangkan 2 anak atau 9,5 2% tergolong tidak dapat bekerjasama. Bila diperinci dari 16 anak tersebut diketahui bahwa 9 anak tergolong pasif sedangkan 7 anak tergolong sangat aktif dan cenderung memiliki sifat egosentrisme yang masih cukup tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa persentase anak yang dapat bekerjasama dalam kelompok masih cukup rendah. Anak-anak masih cukup kesulitan dalam bekerjasama sehingga anak-anak tersebut belum dapat digolongkan dalam kriteria sangat bisa. Kondisi tersebut dapat menjadi landasan untuk peneliti mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar. 2 Grafik Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Sebelum Tindakan

B. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran sosial emosional khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas sekaligus kolaborator.

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian yang berfungsi sebagai acuan pembelajaran kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional.
- 2) Mempersiapkan tempat serta peralatan yang diperlukan dalam kegiatan permainan tradisional.
- 3) Menyusun lembar observasi kegiatan penelitian kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional yang meliputi berbagai aspek antara lain kemampuan anak menunjukkan ketergantungan positif dalam kegiatan permainan tradisional, kemampuan anak berinteraksi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional serta kemampuan anak berkomunikasi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional.
- 4) Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar-gambar selama kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap mengenai aturan kegiatan bermain

permainan tradisional. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau dicontohkan oleh peneliti.

1) Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 November 2013. Pertemuan pertama siklus I ini penelitian yang dilakukan menggunakan permainan tradisional *Jamuran*. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat menyesuaikan diri dengan mudah dalam kegiatan kelompok karena permainan *Jamuran* ini tergolong permainan yang cukup mudah. Sebelum kegiatan permainan tradisional dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan tempat dilaksanakannya permainan. Permainan *Jamuran* ini membutuhkan ruang gerak yang luas maka halaman depan sekolah menjadi tempat yang paling tepat untuk digunakan. Setelah tempat siap, peneliti terlebih dahulu mengajak anak untuk berdoa. Peneliti kemudian bercakap-cakap dengan anak serta menyinggung mengenai kegiatan permainan tradisional pada saat percakapan kegiatan awal di kelas. Peneliti segera mengajak anak untuk keluar kelas dan menjelaskan mengenai aturan bermain secara umum beserta tempatnya. Peneliti mengajak anak untuk pemanasan terlebih dahulu. Anak dikondisikan dalam lingkaran, kemudian setelah terkondisikan anak diajak bergerak sesuai dengan instruksi guru, yakni berbagai gerakan pemanasan sederhana untuk meregangkan otot-otot tubuh sebelum permainan dilaksanakan. Selesai pemanasan guru segera mengkondisikan anak untuk menerima penjelasan lebih

rinci mengenai cara bermain serta mendemonstrasikan berbagai gerakan khusus serta yang terdapat dalam permainan.

Selesai mendemonstrasikan gerakan guru mengajak anak untuk bernyanyi *Jamuran* terlebih dahulu, karena dari hasil observasi awal kondisi anak, sebagian besar dari mereka belum mengenal baik lagu *Jamuran* maupun permainan *Jamuran*. Setelah selesai penjelasan, guru kemudian mengajak anak untuk bermain permainan *Jamuran*. Terlebih dahulu anak dikondisikan dalam lingkaran. Setelah terkondisi permainan *Jamuran* segera dimulai dengan berjalan berputar bergandengan sambil menyanyikan lagu *Jamuran*.

Dari hasil pengamatan anak-anak terlihat sangat antusias dan menikmati permainan tersebut meski ada beberapa anak yang masih kesulitan berada dalam suasana berkelompok seperti dalam permainan ini. Ini terlihat dari beberapa anak yang justru saling dorong sehingga menyebabkan mereka terjatuh. Ini dialami oleh beberapa anak yang memiliki kesulitan beraktivitas dalam kelompok karena sifat mereka yang cenderung agresif dan sering menyerang teman lain. Masih ada juga beberapa anak yang terlihat takut dan kaku selama permainan berlangsung. Permainan *Jamuran* ini dilakukan setidaknya 3 kali putaran.

Permainan berakhir setelah 3 kali putaran, kemudian anak-anak dibagi dalam 2 kelompok. Setelah terbagi dalam 2 kelompok kemudian masing-masing kelompok melakukan permainan sendiri-sendiri. Pada saat fase pembagian anak dalam kelompok ini semakin terlihat mana anak yang dapat berkolaborasi dalam kelompok dengan baik serta mana anak yang masih kesulitan dalam berkolaborasi dalam kelompok. Hal tersebut terlihat dari bagaimana permainan masing-masing

kelompok tersebut berjalan. Satu kelompok terlihat lebih lancar dalam bermain dibanding kelompok yang lain.

Setelah 3 kali putaran permainan, permainan ini diakhiri dengan bernyanyi sambil bergerak di dalam lingkaran. Peneliti kemudian sedikit memberikan umpan balik berupa pertanyaan mengenai jalannya permainan serta menyinggung mengenai pentingnya bekerja bersama-sama.

2) Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 23 November 2013. Pertemuan kedua siklus I ini menggunakan permainan tradisional *Engklek* sebagai medianya. Terlebih dahulu guru menyiapkan tempat serta peralatan permainan *Engklek*. Tempat untuk bermain *Engklek* adalah halaman samping sekolah yang mana halaman tersebut sudah tertutup semen sehingga mempermudah pembuatan garis dalam permainan *Engklek*. Setelah tempat siap guru kemudian membuat garis pola yang digunakan untuk bermain *Engklek*. Peneliti menggunakan pola kapal terbang karena pola tersebut dinilai paling mudah untuk dilakukan anak.

Peneliti kemudian mempersiapkan alat bermain *Engklek* yaitu “*gacuk*” yang berupa pecahan genteng. Anak-anak lalu diajak masuk ke dalam kelas untuk berdoa, bercakap-cakap serta absensi, setelah itu anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok. Anak-anak dikondisikan dalam lingkaran untuk melakukan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan seperti jalan di tempat, melompat, maupun menggerakkan kaki dan tangan. Hal tersebut dimaksudkan untuk meregangkan

otot serta mempersiapkan fisik anak sebelum bermain, karena permainan *Engklek* ini cukup banyak melibatkan aktivitas fisik motorik kasar anak.

Peneliti kemudian memberikan penjelasan mengenai aturan jalannya permainan serta mendemonstrasikannya di depan anak-anak. Anak-anak dibagi dalam 3 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 7 orang anak. Anak-anak setelah itu dikondisikan berbaris berbanjar ke belakang sesuai dengan kelompok masing-masing untuk selanjutnya mereka akan memainkan permainan sendiri dengan arahan dan bimbingan guru secara bergantian.

Dari hasil pengamatan, selama permainan berlangsung anak-anak terlihat senang namun kebanyakan dari mereka masih kesulitan untuk memahami alur jalannya permainan serta aturan permainan yang ada. Hal tersebut mengakibatkan beberapa anak keluar dari kelompok sebelum permainan selesai dan lebih memilih untuk bermain sendiri di halaman depan sekolah. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa permainan ini kurang efektif mengembangkan kemampuan kerjasama karena selama permainan berlangsung anak-anak cenderung tidak berinteraksi dengan teman-teman lainnya, mereka justru sibuk berkonsentrasi untuk memainkan permainan ini sendiri pada gilirannya masing-masing.

Permainan ini diakhiri dengan tepuk tangan keras bersama-sama serta *reward* berupa pujian setelah semua anak di masing-masing kelompok mendapat giliran bermain, kemudian. Anak-anak kemudian dipersilahkan untuk masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar untuk sesi pendinginan. Pada sesi pendinginan ini, peneliti kembali mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap mengevaluasi

hasil permainan serta menyinggung pentingnya kerjasama kelompok dalam menyelesaikan permainan.

3) Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan ketiga siklus I yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 November ini menggunakan permainan *Cublak-cublak Suweng*. Permainan ini tergolong permainan yang tidak terlalu melibatkan aktivitas fisik. Sebelum permainan dilaksanakan terlebih dahulu guru mempersiapkan tempat. Pada rencana awal penelitian, tempat yang akan dipakai dalam permainan ini adalah teras depan kelas yang cukup luas. Teras yang berdekatan dengan kelas B dikhawatirkan aktivitas bermain tersebut akan mengganggu kegiatan belajar mengajar di kelas B, sehingga tempat bermain dipindah ke halaman sekolah dengan memasang karpet di area bermain kemudian anak-anak diajak untuk berdoa, bercakap-cakap serta absensi.

Anak-anak kemudian diajak untuk keluar ruangan untuk melakukan pemanasan kemudian mereka dibagi menjadi 2 kelompok. Anak-anak dikondisikan untuk duduk melingkar di teras dengan kelompok masing-masing. Peneliti kemudian sekali lagi menjelaskan aturan main serta mendemonstrasikannya. Peneliti kemudian mengajak beberapa anak untuk diajak melakukan simulasi permainan agar penjelasan peneliti semakin terlihat nyata dan anak-anak dapat memahaminya dengan mudah. Setelah simulasi selesai guru segera mengajak anak bermain permainan *Cublak-cublak Suweng*. Peneliti terlebih dahulu membagi anak dalam dua kelompok. Setelah terbagi dalam dua kelompok, permainan *Cublak-cublak Suweng* segera dimulai dengan masing-

masing kelompok memainkan permainan sendiri dengan pengawasan dan bimbingan.

Anak-anak terlihat senang dan antusias dengan permainan tersebut. Beberapa anak terlihat sangat cepat menerima langkah-langkah serta aturan permainan sehingga anak-anak tersebut terkesan menjadi *leader* dalam kelompoknya masing-masing, namun begitu masih ada beberapa anak yang masih kesulitan terlibat dalam permainan. Hal tersebut terlihat dari aktivitasnya yang sangat pasif selama permainan, serta kurangnya intensitas komunikasi dengan teman dalam kelompok, selain itu ada beberapa anak yang memisahkan diri dari kelompok dan sibuk beraktivitas di luar permainan, seperti bermain-main di dekat pohon, bermain ayunan, dan bermain perosotan. Pemisahan diri dari kelompok tersebut dilakukan oleh beberapa anak yang masih kesulitan dalam beraktivitas kelompok karena sifatnya yang cenderung aktif dan agresif.

Anak-anak dikondisikan dalam lingkaran dan permainan diakhiri dengan bernyanyi bersama. Selesai bernyanyi anak-anak dikondisikan untuk masuk kelas dan duduk di karpet untuk aktivitas pendinginan mengingat cuaca yang sedang panas. Pada saat aktivitas pendinginan tersebut peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap mengenai permainan yang baru saja dilakukan serta menyinggung bagaimana pentingnya bekerja bersama saat berada dalam kelompok.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus ini untuk mengamati kemampuan kerjasama anak. Observasi ini mencatatkan perubahan

yang terjadi selama penelitian berlangsung. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari tiga kali pertemuan pada siklus I ini.

Berikut ini tabel hasil observasi kemampuan kerjasama anak siklus I :

Tabel 6. Kamampuan Kerjasama Anak Siklus I

No.	Nama Anak	Pencapaian Kemampuan Kerjasama Anak Pada Pertemuan			Persentase	Kriteria
		I	II	III		
1.	Nvt	2	2	3	78%	Cukup Baik
2.	Vlt	3	3	3	100%	Baik
3.	Tti	2	3	3	89%	Baik
4.	Ang	3	3	3	100%	Baik
5.	Adr	3	3	3	100%	Baik
6.	Ppt	3	3	3	100%	Baik
7.	Ily	3	3	3	100%	Baik
8.	Dst	3	3	3	100%	Baik
9.	Dyn	3	3	3	100%	Baik
10.	Fhl	1	1	1	33%	Belum Baik
11.	Pnd	3	3	3	100%	Baik
12.	Mhy	2	2	2	67%	Cukup Baik
13.	Ald	2	2	2	67%	Cukup Baik
14.	Tto	2	2	2	67%	Cukup Baik
15.	Rhn	2	2	3	78%	Cukup Baik
16.	Rvn	1	1	1	33%	Belum Baik
17.	Rst	2	3	3	89%	Baik
18.	Nrl	2	2	2	67%	Cukup Baik
19.	Asa	2	3	3	89%	Baik
20.	Knd	2	2	2	67%	Cukup Baik
21.	Mti	2	2	2	67%	Cukup Baik

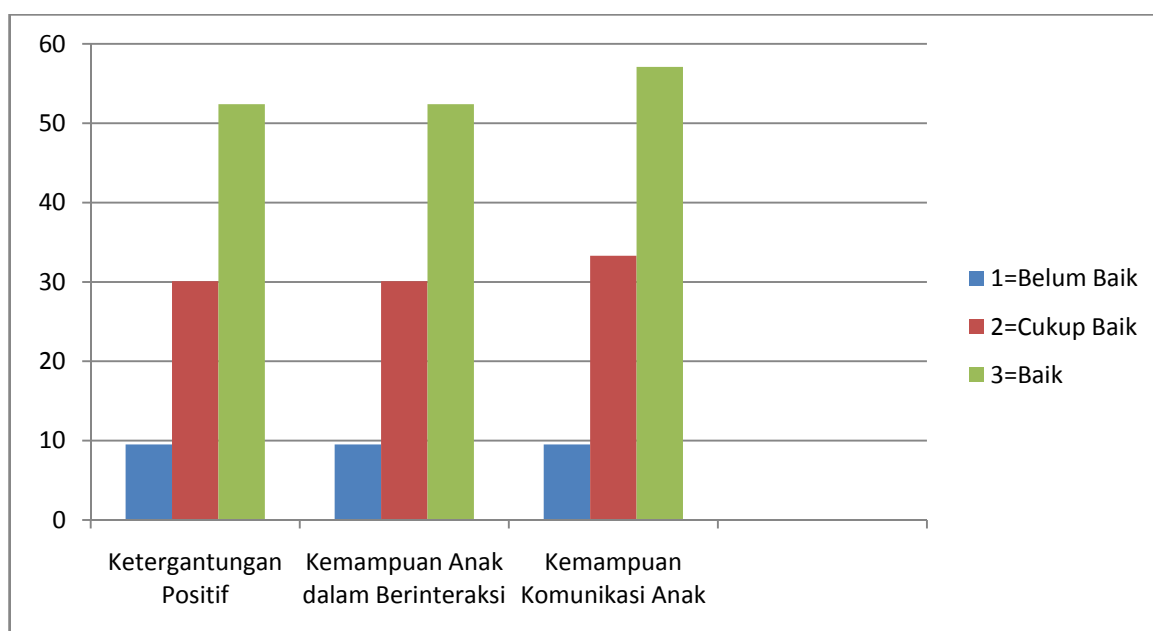
Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat dari data yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel. 7 Rekapitulasi Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I KemampuanKerjasama Anak

Kriteria	Kemampuan Kerjasama Anak											
	Pra Tindakan						Siklus I					
	Ketergantungan Positif		Kemampuan Anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi		Ketergantungan Positif		Kemampuan Anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak berkomunikasi	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Baik	3	14,2 %	3	14,2 %	6	28,5 %	11	52,4 %	11	52,4 %	12	57,1 %
Cukup Baik	16	76,1 %	16	76,1 %	13	61,9 %	8	30,1 %	8	30,1 %	7	33,3 %
Belum Baik	2	9,52 %	2	9,52 %	2	9,52 %	2	9,52 %	2	9,52 %	2	9,52 %

Berdasarkan tabel tersebut diketahui pada kegiatan pra tindakan ada 3 anak yang tergolong dapat bekerjasama dalam permainan atau sebesar 14,28%, sedangkan sisanya yakni 15 anak yang lain tergolong masih kesulitan dalam bekerjasama, atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 71,42%, sedangkan 2 anak atau 9,52% tergolong tidak dapat bekerjasama. Tindakan pada siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan menghasilkan data bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut diperoleh data yakni 11 anak atau sekitar 52,38% menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama yang signifikan

serta dapat dikategorikan tinggi, 8 anak atau sekitar 38,09% dapat dikatakan mengalami peningkatan namun belum signifikan serta masih mengalami sedikit hambatan sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria menengah atau cukup tinggi, sedangkan 2 anak atau sekitar 9,52% tidak mengalami perubahan yang signifikan sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria rendah. Berdasarkan uraian di atas, hasil observasi siklus I dapat digambarkan melalui grafik berikut ini :



Gambar. 3 Grafik Kemampuan Kerjasama Anak Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak. Melalui bermain permainan

tradisional *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh kemampuan kerjasama anak kelompok A TK ABA Ledok I menunjukkan peningkatan, namun peningkatan tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan, untuk itulah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, yaitu siklus II. Tindakan pada siklus II ini diharapkan dapat mencapai indikator keberhasilan kemampuan kerjasama.

2. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Tindakan pada Siklus I telah dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang dibuat. Tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak tiga kali dengan masing-masing permainan yang berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, tindakan dalam permainan tradisional menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan namun belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang masih sering memisahkan diri dari kelompok, masih enggan bermain bersama serta ada beberapa anak yang sangat pasif dan jarang berkomunikasi dengan teman-temannya, untuk itulah dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II. Peningkatan hasil yang sesuai indikator keberhasilan akan dicapai peneliti dengan menggunakan berbagai macam strategi yang berbeda dari siklus I, diantaranya pemberian *reward* bagi kelompok yang dinilai dapat bekerjasama dengan baik, memberi atmosfer kompetisi dalam setiap permainan, memodifikasi permainan *Engklek* menggunakan permainan estafet bendera, serta

memberi kegiatan pemanasan khusus pada permainan *Engklek* untuk melatih keseimbangan.

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu peneliti juga mempersiapkan rencana dan langkah kegiatan pembelajaran yang telah diperbaharui di berbagai bagian sebagai tindakan perbaikan. Tindakan perbaikan ini dimaksudkan untuk dapat memperoleh peningkatan persentase kemampuan kerjasama anak. Namun begitu dalam pembelajaran sosial emosional khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini peneliti tetap menjalin kerjasama dengan guru kelas sekaligus kolaborator.

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian yang berfungsi sebagai acuan pembelajaran kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional.
- 2) Mempersiapkan tempat serta peralatan yang diperlukan dalam kegiatan permainan tradisional.
- 3) Mempersiapkan *reward*.
- 4) Menyusun lembar observasi kegiatan penelitian kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional yang meliputi berbagai aspek antara lain kemampuan anak menunjukkan ketergantungan positif dalam kegiatan permainan tradisional, kemampuan anak berinteraksi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional serta kemampuan anak berkomunikasi dengan teman dalam kegiatan permainan tradisional.

- 5) Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar-gambar selama kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan, bercakap-cakap mengenai aturan kegiatan bermain permainan tradisional, namun sebelumnya peneliti menyiapkan Rencana Kegiatan Harian terlebih dahulu. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disampaikan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau dicontohkan oleh peneliti.

1) Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 Desember 2013. Masih sama dengan siklus sebelumnya pertemuan pertama siklus II ini penelitian yang dilakukan menggunakan permainan tradisional *Jamuran*. Sebelum kegiatan permainan tradisional dilaksanakan, terlebih dahulu anak-anak berdoa di dalam kelas. Selesai berdoa anak-anak diajak untuk bercakap-cakap mengenai kabar serta absensi. Peneliti terlebih dahulu mempersiapkan tempat dilaksanakannya permainan. Seperti pada siklus sebelumnya karena permainan *Jamuran* ini membutuhkan ruang gerak yang luas maka halaman depan sekolah menjadi tempat yang paling tepat untuk digunakan. Peneliti terlebih dahulu menyinggung mengenai kegiatan permainan tradisional pada saat percakapan kegiatan awal di kelas. Peneliti memberi penjelasan mengenai hal-hal yang boleh dilakukan maupun yang tidak boleh dilakukan selama kegiatan berlangsung

secara lebih terperinci. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan lebih tertib daripada pada siklus sebelumnya.

Peneliti segera mengajak anak untuk keluar kelas dan menjelaskan mengenai aturan bermain secara umum beserta tempatnya. Peneliti mengajak anak untuk pemanasan terlebih dahulu. Anak dikondisikan dalam lingkaran terlebih dahulu, kemudian setelah terkondisikan anak diajak bergerak sesuai dengan instruksi guru, yakni berbagai gerakan pemanasan sederhana untuk meregangkan otot-otot tubuh sebelum permainan dilaksanakan. Selesai pemanasan peneliti segera mengkondisikan anak untuk menerima penjelasan lebih rinci mengenai cara bermain serta mendemonstrasikan berbagai gerakan khusus serta yang terdapat dalam permainan. Peneliti terlebih dahulu memperlihatkan *reward* yang akan mereka peroleh apabila mereka dapat bekerjasama dalam permainan dengan tertib agar anak menjadi lebih bersemangat.

Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi *Jamuran* terlebih dahulu, karena dari hasil observasi awal kondisi anak, sebagian besar dari mereka belum mengenal baik lagu *Jamuran* maupun permainan *Jamuran*. Setelah selesai penjelasan, peneliti kemudian mengajak anak untuk bermain permainan *Jamuran*. Terlebih dahulu anak dikondisikan dalam lingkaran. Permainan *Jamuran* segera dimulai dengan berjalan berputar bergandengan sambil menyanyikan lagu *Jamuran*.

Dari hasil pengamatan, anak-anak terlihat sangat antusias serta terlihat lebih tertib dan menikmati permainan tersebut. Anak-anak yang pada siklus sebelumnya masih terlihat agresif mulai dapat bermain dengan baik bersama teman-temannya

meskipun masih harus sesekali diingatkan oleh guru. Permainan Jamuran ini dilakukan setidaknya 3 kali putaran. Setelah 3 kali putaran permainan berakhir kemudian anak-anak dibagi dalam 2 kelompok. Peneliti kemudian memberikan instruksi bahwa masing-masing kelompok akan melaksanakan permainan sendiri-sendiri dan menciptakan atmosfer perlombaan dimana kelompok yang dapat bermain dengan baik dan masing-masing anak dapat bekerjasama maka masing-masing anak dalam kelompok tersebut akan diberi *reward* lebih dulu dari kelompok yang lain serta diberi gelar juara.

Pada saat fase pembagian anak dalam kelompok ini semakin terlihat mana anak yang dapat berkolaborasi dalam kelompok dengan baik serta mana anak yang masih kesulitan dalam berkolaborasi dalam kelompok. Hal tersebut terlihat dari bagaimana permainan masing-masing kelompok tersebut berjalan. Satu kelompok terlihat lebih lancar dalam bermain dibanding kelompok yang lain. Atmosfir perlombaan yang diciptakan peneliti ternyata memberikan efek yang cukup bagi anak-anak. Hal tersebut terlihat dari semakin baik dan lancarnya mereka bermain di dalam kelompok. Permainan ini diakhiri dengan bernyanyi sambil bergerak di dalam lingkaran, kemudian peneliti sedikit memberikan umpan balik berupa pertanyaan mengenai jalannya permainan serta menyinggung mengenai pentingnya bekerja bersama-sama.

2) Siklus II Pertemuan 2

Pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Desember 2013 ini menggunakan permainan *Cublak-cublak Suweng*. Pada siklus I permainan *Cublak-cublak Suweng* digunakan pada pertemuan ketiga namun pada siklus II permainan *Cublak-cublak Suweng* digunakan pada pertemuan kedua karena ada kendala pada permainan *Engklek*. Pada kegiatan awal anak-anak diajak untuk terlebih dahulu berdoa, bercakap-cakap, serta absensi. Seperti pada pertemuan sebelumnya, sebelum permainan dilaksanakan peneliti sudah harus mempersiapkan tempat serta menjelaskan mengenai permainan *Cublak-cublak Suweng*. Peneliti kemudian mengajak anak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan berbagai gerakan sederhana seperti pada siklus sebelumnya.

Anak dibagi menjadi 2 kelompok. Anak-anak dikondisikan untuk duduk melingkar di teras dengan kelompok masing-masing. Peneliti kemudian sekali lagi menjelaskan aturan main serta mendemonstrasikannya. Seperti pada pertemuan sebelumnya peneliti menciptakan atmosfer perlombaan terlebih dahulu dengan memberi *reward* lebih dulu bagi kelompok yang tertib serta dapat bekerjasama dengan baik. Peneliti kemudian mengajak beberapa anak untuk diajak melakukan simulasi permainan agar penjelasan peneliti semakin terlihat nyata dan anak-anak dapat memahaminya dengan mudah. Peneliti segera mengajak anak bermain permainan *Cublak-cublak Suweng*. Peneliti kemudian membagi anak dalam dua kelompok. Setelah terbagi dalam dua kelompok, permainan *Cublak-cublak Suweng* segera dimulai dengan masing-masing kelompok memainkan permainan sendiri dengan pengawasan dan bimbingan.

Dari hasil pengamatan anak-anak terlihat senang dan antusias dengan permainan tersebut. Seperti pada siklus sebelumnya beberapa anak terlihat sangat dominan dan cepat menerima langkah-langkah serta aturan permainan sehingga anak-anak tersebut terkesan menjadi *leader* dalam kelompoknya masing-masing. Atmosfir perlombaan serta *reward* yang diberikan membuat masing-masing kelompok menjadi lebih tertib serta menunjukkan peningkatan yang lumayan baik dalam kerjasama. Beberapa anak yang agresif mulai dapat mengikuti aturan meskipun belum sepenuhnya. Beberapa anak yang pasif dan tergolong mengalami kesulitan dalam berkomunikasi juga mulai dapat menikmati permainan. Anak-anak dikondisikan dalam lingkaran dan permainan diakhiri dengan bernyanyi bersama.

Anak-anak kemudian dikondisikan untuk masuk kelas dan duduk di karpet untuk aktivitas pendinginan. Pada aktivitas pendinginan tersebut peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap mengenai permainan yang baru saja dilakukan serta menyinggung bagaimana pentingnya bekerja bersama saat berada dalam kelompok. Pada akhir sesi pendinginan peneliti segera membagikan *reward* pada kelompok yang menang dan memberikan penjelasan mengapa kelompok tersebut dapat menjadi pemenang. *Reward* juga dibagikan ke kelompok yang belum menang. Seperti halnya pada kelompok yang menang guru juga memberi penjelasan mengenai alasan mengapa kelompok tersebut belum dinyatakan sebagai pemenang. Peneliti kemudian mengajak anak untuk bertepuk tangan sekeras-kerasnya sambil memberikan pujian bahwa mereka luar biasa.

3) Siklus II Pertemuan 3

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Desember 2013. Pertemuan ketiga siklus II ini menggunakan permainan tradisional *Engklek* sebagai medianya. Pada siklus I *Engklek* digunakan pada pertemuan kedua namun karena adanya kendala pada proses modifikasi permainan maka pada siklus II ini permainan *Engklek* digunakan pada pertemuan ketiga. Pada kegiatan permainan tradisional, seperti biasa anak-anak diajak untuk terlebih dahulu berdo'a. Selesai berdo'a anak-anak diajak untuk bercakap-cakap mengenai aktivitas pagi hari sebelum berangkat sekolah serta absensi, namun peneliti sudah harus menyiapkan tempat serta peralatan permainan *Engklek*, kapur, pola, *gacuk* atau *kreweng*. Seperti pada siklus sebelumnya tempat untuk bermain *Engklek* adalah halaman samping sekolah.

Peneliti kemudian membuat garis pola yang digunakan untuk bermain *Engklek*. Bila pada siklus sebelumnya peneliti menggunakan pola kapal terbang karena dianggap paling mudah maka pada siklus II ini peneliti mengganti pola kapal terbang tersebut dengan pola kotak-kotak. Hal tersebut dilakukan karena pola kapal terbang ternyata masih sangat sulit untuk dilakukan oleh anak-anak kelompok A. Peneliti kemudian mempersiapkan alat bermain *Engklek* yaitu "*gacuk*" yang berupa pecahan genteng. Anak-anak dikondisikan dalam lingkaran untuk melakukan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan seperti jalan di tempat, melompat, maupun menggerakkan kaki dan tangan. Hal tersebut dimaksudkan untuk meregangkan otot serta mempersiapkan fisik anak sebelum

bermain, karena permainan *Engklek* ini cukup banyak melibatkan aktivitas fisik motorik kasar anak.

Pada siklus sebelumnya terlihat bahwa anak-anak masih kesulitan melakukan gerakan berjalan melompat satu kaki yang menjadi gerakan utama dalam permainan *Engklek* ini sehingga pada kegiatan pemanasan ini anak-anak diajak terlebih dahulu melakukan beberapa sesi gerakan berjalan melompat satu kaki. Anak-anak kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, berbeda dari siklus sebelumnya dimana anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok.

Peneliti kemudian memberikan penjelasan mengenai aturan jalannya permainan serta mendemonstrasikannya di depan anak-anak. Pada permainan *Engklek* siklus II ini ada beberapa aturan permainan yang diubah. Hal tersebut dilakukan karena pada siklus I, permainan *Engklek* kurang efektif dalam meningkatkan kerjasama anak karena selama permainan berlangsung anak-anak hanya fokus pada bagaimana cara menyelesaikan permainannya sendiri. Untuk itulah permainan *Engklek* pada siklus II ini dimodifikasi dengan permainan estafet bendera. Berikut ini langkah-langkah permainan *Engklek* modifikasi:

- a) Anak-anak dikondisikan berbaris berbanjar ke belakang sesuai kelompok masing-masing.
- b) Ada 4 pos yang akan ditempati masing-masing 1 anak. Di sela-sela pos yakni antara pos 2 dan pos 3 anak-anak tidak hanya diminta menyerahkan bendera dan berlari namun anak-anak diminta menyelesaikan 1 putaran permainan Engkek.

- c) Apabila satu putaran telah dilewati maka anak segera berlari ke pos terakhir yakni pos 3 untuk kemudian bendera diteruskan ke pos 4.
- d) Begitu seterusnya sampai semua mendapat giliran.

Selama permainan berlangsung anak-anak terlihat senang dan antusias. Permainan kemudian ini diakhiri dengan tepuk tangan keras bersama-sama serta *reward* berupa pujian. Anak-anak dipersilakan untuk masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar untuk sesi pendinginan. Pada sesi pendinginan peneliti segera membagikan *reward* pada kelompok yang menang dan memberikan penjelasan mengapa kelompok tersebut dapat menjadi pemenang. *Reward* kemudian juga dibagikan ke kelompok yang belum menang. Seperti halnya pada kelompok yang menang peneliti juga memberi penjelasan mengenai alasan mengapa kelompok tersebut belum dinyatakan sebagai pemenang. Pada sesi pendinginan ini, peneliti kembali mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap mengevaluasi hasil permainan serta menyinggung pentingnya kerjasama kelompok dalam menyelesaikan permainan.

c. Observasi Siklus II

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus ini untuk mengamati kemampuan kerjasama anak. Observasi ini mencatatkan perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari tiga kali pertemuan pada siklus II ini.

Berikut ini tabel hasil observasi kemampuan kerjasama anak siklus II :

Tabel.8 Kemampuan Kerjasama Anak Siklus II

No.	Nama Anak	Pencapaian Kemampuan Kerjasama Anak Pada Pertemuan			Persentase	Kriteria
		I	II	III		
1.	Nvt	3	3	3	100%	Baik
2.	Vlt	3	3	3	100%	Baik
3.	Tti	3	3	3	100%	Baik
4.	Ang	3	3	3	100%	Baik
5.	Adr	3	3	3	100%	Baik
6.	Ppt	3	3	3	100%	Baik
7.	Ily	3	3	3	100%	Baik
8.	Dst	3	3	3	100%	Baik
9.	Dyn	3	3	3	100%	Baik
10.	Fhl	2	2	3	78%	Cukup Baik
11.	Pnd	3	3	3	100%	Baik
12.	Mhy	2	3	3	89%	Baik
13.	Ald	2	2	3	78%	Cukup Baik
14.	Tto	2	2	2	67%	Cukup Baik
15.	Rhn	3	3	3	100%	Baik
16.	Rvn	1	1	1	33%	Belum Baik
17.	Rst	3	3	3	100%	Baik
18.	Nrl	2	3	3	89%	Baik
19.	Asa	3	3	3	100%	Baik
20.	Knd	2	2	2	67%	Cukup Baik
21.	Mti	2	3	3	89%	Baik

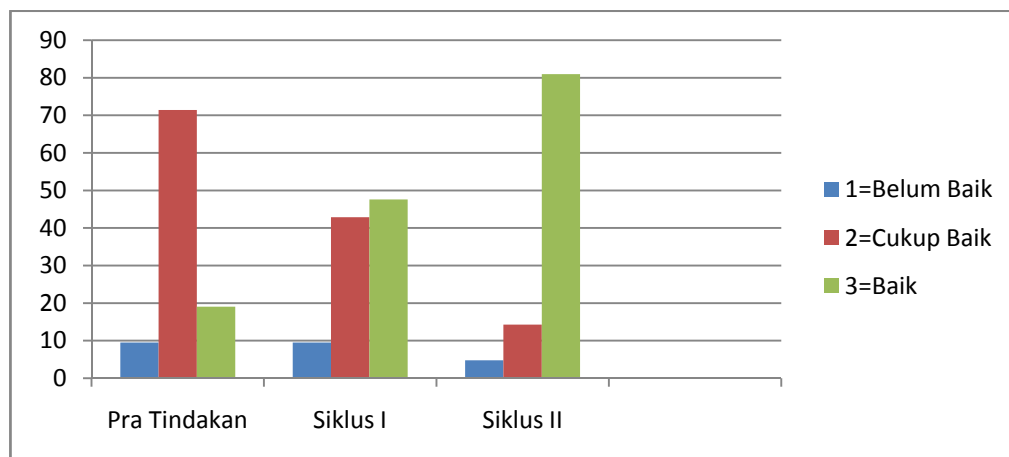
Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat dari peningkatan yang terjadi dari kegiatan pra tindakan, siklus I, serta siklus II.

Berikut ini rekapitulasi hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II kemampuan kerjasama anak:

Tabel. 9 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Kemampuan Kerjasama Anak

Kriteria	Kemampuan Kerjasama Anak																	
	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	Keterangan Positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak dalam berkomunikasi		Keterangan Positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak dalam berkomunikasi		Keterangan Positif		Kemampuan anak dalam berinteraksi		Kemampuan anak dalam berkomunikasi	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Baik	3	14,28	3	14,28	6	28,57	11	52,38	11	52,38	12	57,14	15	76,19	18	85,71	17	81,0
Cukup Baik	16	76,19	16	76,19	13	61,90	8	30,09	8	30,09	7	33,33	5	19,04	2	9,52	3	14,3
Belum Baik	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	1	4,76	1	4,76	1	4,76

Untuk lebih jelasnya rekapitulasi pra tindakan, siklus I, siklus II kemampuan kerjasama anak tersebut disajikan dalam grafik berikut ini:



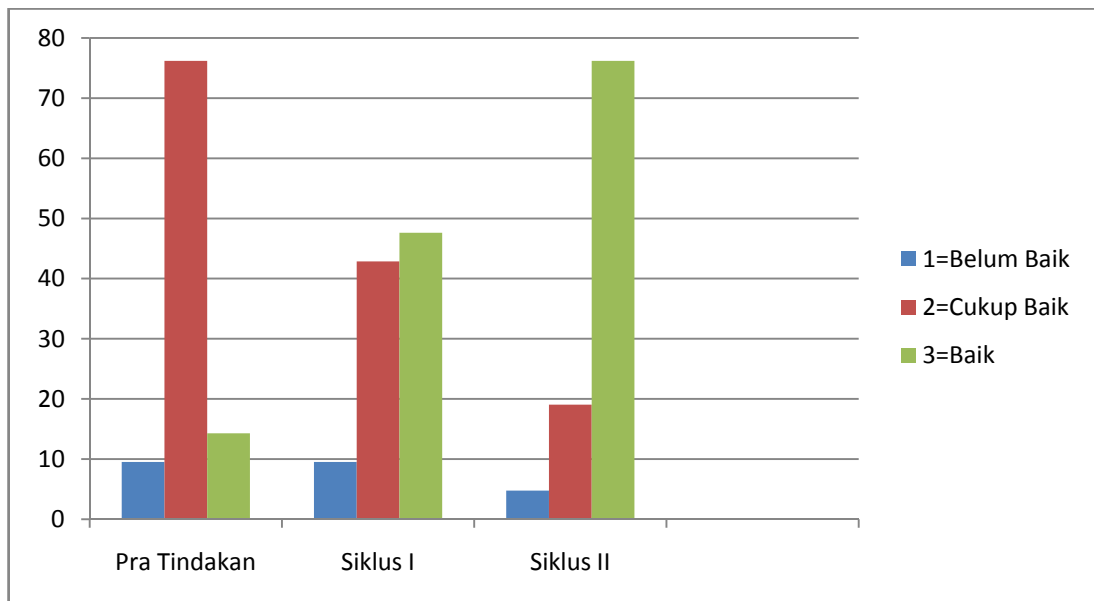
Gambar. 4 Grafik Perbandingan Kemampuan Kerjasama Anak Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Kemampuan kerjasama anak tersebut dikembangkan melalui tiga macam permainan tradisional, yakni *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi permainan tradisional, dapat diketahui perbandingan persentase kemampuan anak bermain permainan tradisional sebagai berikut:

Tabel. 10 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Permainan Tradisional

Kriteria	Permainan Tradisional																	
	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	<i>Jamuran</i>		<i>Engklek</i>		<i>Cubal-cublak suweng</i>		<i>Jamuran</i>		<i>Engklek</i>		<i>Cubal-cublak suweng</i>		<i>Jamuran</i>		<i>Engklek</i>		<i>Cubal-cublak suweng</i>	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Baik	3	14,28	3	14,28	2	9,52	7	33,33	9	42,85	13	61,90	15	76,19	15	76,19	17	81,0
Cukup Baik	16	76,19	16	76,19	17	80,95	12	37,14	10	47,61	6	28,57	5	19,04	5	19,04	3	14,3
Belum Baik	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	2	9,52	1	4,76	1	4,76	1	4,76

Berdasarkan tabel rekapitulasi pra tindakan, siklus I, dan siklus II tersebut, berikut disajikan grafik perbandingan pra tindakan, siklus I, dan siklus II permainan tradisional:



Gambar 5. Grafik Perbandingan Permainan Tradisional Pra tindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat digambarkan bahwa data yang diperoleh dari siklus I yakni 11 anak atau sekitar 52,38% menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama yang signifikan serta dapat dikategorikan tinggi, 8 anak atau sekitar 38,09% tergolong memiliki kemampuan kerjasama cukup tinggi serta 2 anak atau sekitar 9,52% tidak mengalami perubahan yang signifikan sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria rendah. Tindakan pada siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan kemudian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada hasil akhir siklus II terdapat 17 anak atau sekitar 80,95% yang dapat dikategorikan memiliki

kemampuan kerjasama tinggi, 3 anak atau sekitar 14,28% masuk dalam kategori cukup tinggi serta 1 anak atau sekitar 4,76% belum menunjukkan peningkatan atau masuk dalam kategori rendah.

d. Refleksi Siklus II

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus II diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan kemampuan kerjasama anak. Berdasarkan hasil penelitian siklus II, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak. Hasil persentase menunjukkan bahwa setelah tindakan pada siklus II dilaksanakan, kemampuan kerjasama meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan sehingga tindakan dihentikan pada siklus II ini. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain permainan tradisional *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK ABA Ledok I ini yakni mengenai pengembangan kemampuan kerjasama. Tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama ini yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada tiga macam permainan yaitu

Jamuran, Engklek, dan Cublak-cublak Suweng. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data dari lembar observasi tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Analisis data pada penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat, dan sesudah dilaksanakan penelitian ini. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan saat pengambilan data awal anak. Analisis awal sebelum dilakukan penelitian digunakan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang telah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam perkembangan kemampuan kerjasama. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa sebagian besar anak di kelompok a TK ABA Ledok I mengalami kesulitan dalam bekerjasama. Dari pengamatan tersebut diketahui pula bahwa terdapat beberapa anak yang tergolong sangat pasif dan beberapa lainnya tergolong sangat aktif, bahkan ada sedikitnya 3 anak dalam kategori aktif tersebut yang memiliki perilaku agresif. Hal tersebut membuat anak-anak ini kesulitan

dalam bekerjasama. Data hasil observasi anak terkait dengan kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan tindakan terlihat hanya beberapa anak yang memiliki kerjasama yang baik. Adapun data hasil observasi terkait dengan kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa anak pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %.

Melihat hasil observasi pada kegiatan pra tindakan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan sosial emosional anak khususnya kemampuan kerjasama masih belum berkembang dengan optimal dan perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan motorik kasar khususnya kelincahan dikarenakan berbagai faktor antara lain sifat egosentrisme anak pada usia kelompok A masih tinggi, karakteristik anak yang cenderung sangat pasif dan sangat aktif bahkan agresif serta proses pembelajaran yang cenderung mengarah pada kegiatan klasikal sehingga minim kegiatan kelompok.

Dilihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat memfasilitasi aktivitas kelompok serta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak, seperti ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi serta kemampuan anak berkomunikasi. Selain itu sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan maka kegiatan bermain permainan tradisional merupakan kegiatan yang dinilai cukup efektif mengatasi permasalahan tersebut. Selain dapat mengatasi permasalahan

kemampuan kerjasama anak permainan tradisional juga memiliki berbagai efek positif dalam aspek perkembangan yang lain serta dapat menjadi sarana pengenalan dan pengamalan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, serta berolahraga (Yunus, 1980:6). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai macam kemampuan atau yang lebih dikenal dengan aspek perkembangan, antara lain aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional juga dikemas dalam aktivitas yang menyenangkan serta menarik sehingga sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Secara umum kegiatan bermain permainan tradisional ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 80,95%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator

yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 8 dari 21 anak atau 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 11 dari 21 anak atau 52,38. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 1 dari 21 anak atau 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 3 dari 21 anak atau 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 17 dari 21 anak atau 80.95%.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan ini telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dengan sungguh-sungguh dan optimal untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun didalamnya masih terdapat banyak kekurangan yaitu :

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku di kelompok A TK ABA Ledok I dan belum dapat digeneralisasi di kelas lain.
2. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria, namun masih ada beberapa keterbatasan khususnya dari sisi operasional rubrik observasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A di TK Ledok I Lendah Kulon Progo. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80,95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa saran bagi guru, peneliti dan sekolah.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah bagi :

1. Guru

Dalam pembelajaran sosial emosional, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama guru dapat menerapkan aktivitas bermain permainan tradisional.

2. Sekolah

Hasil penelitian sebaiknya menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan program pengembangan kemampuan kerjasama anak di TK ABA Ledok I. Selain itu sekolah juga perlu memberikan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang sifatnya berkelompok agar kemampuan anak dalam berinteraksi dapat terasah dengan baik, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional. Diharapkan pula sekolah dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal dan memberikannya sesuai porsi.

3. Peneliti Selanjutnya

Penerapan aktivitas bermain permainan tradisional dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Ali Nugraha, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudjono. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ary Ginanjar Agustian. (2000). *Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Tilanta.
- , (2009). *Permen 58 Tahun 2009*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD, Depdiknas.
- Elizar Rusdinal. (2005). *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Endang Rini. (2007). *Diktat Pengembangan Motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. (Terj. Rahmawati). Surabaya: Erlangga.
- Johnson, David W dkk. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama)*. (Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurmawan). Bandung: Nusamedia.
- Ki Hajar Dewantara. (1962). *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan (Pengantar Berbagai Bagiannya)*. (Terj. Chusairi dan Damanik). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2006). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurlan Kusmaedi. dkk. (2010). *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Parwatri, dkk. (2004). *Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saifudin Azwar. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Terj. Mila). Jakarta: Erlangga.
- Siagawati, dkk. (2006). Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Sugihartono, dkk. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Suwarsi Madya. (2009). *Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Syaodin Ernawulan. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Tim. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tim Penyusun Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak . (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Wijaya Kusuma, dkk. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joko Pamungkas, M.Pd
NIP : 19770821 200501 1 001
Jabatan : Dosen PAUD/Kajur PAUD
Bidang Ahli : Pendidikan Pembelajaran AUD

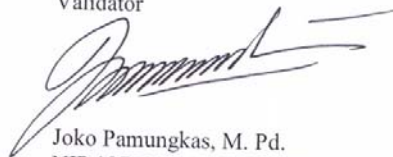
Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa dibawah ini:

Nama : Wahyu Hidayati
NIM : 11111247035
Jurusan : PPSD
Prodi : PG PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator



Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP.19770821 200501 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7052/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

18 November 2013

Yth. Kepala TK ABA Ledok I
Kulon Progo
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Wahyu Hidayati
NIM : 11111247035
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Sedan, Sidorejo, Lendah, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Ledok I Kulon Progo
Subyek : Siswa TK ABA Ledok I
Obyek : Kemampuan Kerjasama Anak
Waktu : November-Januari 2014
Judul : Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL LEDOK 1
Alamat: Gerjen, Sidorejo, Lendah, KulonProgo, 55663

SURAT KETERANGAN

No:

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK ABA Ledok I menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Wahyu Hidayati
NIM : 11111247035
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di TK ABA Ledok I Sidorejo, Lendah, Kulon Progo pada bulan November sampai dengan Desember tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo”. Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Gerjen, Desember 2013
Kepala TK ABA Ledok I



Marwaji, S.Pd.AUD
NIP. 196510151987022002

Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Sub Variabel	Keterangan
Kemampuan Kerjasama	1. Keterlibatan anak di dalam kelompoknya	
	2. Kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan permainan.	
	3. Kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya.	

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Sub Variabel	Keterangan
Permainan Tradisional	1. <i>Jamuran</i>	
	2. <i>Engklek</i>	
	3. <i>Cublak-cublak Suweng</i>	

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

Tabel Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt										
2.	Vlt										
3.	Tti										
4.	Ang										
5.	Adr										
6.	Ppt										
7.	Ily										
8.	Dst										
9.	Dyn										
10.	Fhl										
11.	Pnd										
12.	Mhy										
13.	Ald										
14.	Tto										
15.	Rhn										
16.	Rvn										
17.	Rst										
18.	Nrl										
19.	Asa										
20.	Knd										
21.	Mti										

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = sangat baik

Mengetahui
Kepala Sekolah

Lendah, Desember 2013
Peneliti

MARWIJATI, S.Pd
NIP. 19651015 198702 2 002

WAHYU HIDAYATI

Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama dalam Permainan Tradisional

No	Nama Anak	Kemampuan Bekerjasama dalam Permainan Tradisional									Total Skor
		Jamuran			Engklek			Cublak-Cublak Suweng			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt										
2.	Vlt										
3.	Tti										
4.	Ang										
5.	Adr										
6.	Ppt										
7.	Ily										
8.	Dst										
9.	Dyn										
10.	Fhl										
11.	Pnd										
12.	Mhy										
13.	Ald										
14.	Tto										
15.	Rhn										
16.	Rvn										
17.	Rst										
18.	Nrl										
19.	Asa										
20.	Knd										
21.	Mti										

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = sangat baik

Mengetahui
Kepala Sekolah

Lendah, Desember 2013
Peneliti

MARWIJATI, S.Pd
NIP. 19651015 198702 2 002

WAHYU HIDAYATI

Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Indikator
1.	Ketergantungan positif	3	Anak dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak mampu sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.
		2	Anak belum dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak masih kesulitan saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.
		1	Anak tidak dapat menunjukkan ketergantungan positif	Jika anak acuh tak acuh dan tidak menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok, khususnya dalam menyelesaikan permainan tradisional.
2.	Kemampuan anak dalam berinteraksi	3	Anak dapat berinteraksi dengan baik.	Jika anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		2	Anak belum mampu/masih kesulitan berinteraksi	Jika anak masih kesulitan menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
		1	Anak tidak mau berinteraksi	Jika anak cenderung ingin bekerja sendiri dan tidak mau berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.
3.	Kemampuan anak berkomunikasi	3	Anak dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya.	Jika anak secara aktif dapat menunjukkan kemampuannya berkomunikasi tentang permainan dengan teman selama permainan berlangsung.

Lanjutan Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

		2	Anak masih kesulitan berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya.	Jika anak masih kesulitan dalam berkomunikasi tentang permainan dengan teman selama permainan berlangsung.
		1	Anak tidak dapat berkomunikasi dengan baik dalam kelompoknya. .	Jika anak cenderung tidak dapat berkomunikasi dengan teman selama permainan berlangsung.

Beikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi permainan tradisional:

Tabel 3. Rubrik Observasi Permainan Tradisional

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Indikator
1.	<i>Jamuran</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat saling membantu dan berkolaborasi bersama dengan teman untuk menyelesaikan permainan ini.
		2	Anak masih kesulitan bekerjasama dalam memainkan permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak masih kesulitan dalam menunjukkan sikap saling membantu dan berkolaborasi bersama dengan teman dan memahami perannya dalam permainan ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Jamuran</i>	Jika anak cenderung acuh dan tidak mau terlibat dalam permainan.
2.	<i>Engklek</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat saling membantu dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya msing-masing untuk menyelesaikan permainan <i>Engklek</i> ini.
		2	Anak masih kesulitan dalam memainkan permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak masih kesulitan dalam menunjukkan antusiasme dalam permainan serta kurang dapat saling membantu dan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya msing-masing untuk menyelesaikan permainan <i>Engklek</i> ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Engklek</i> .	Jika anak cenderung tidak mau terlibat dalam permainan <i>Engklek</i> ini.

Lanjutan Tabel 3. Rubrik Observasi Permainan Tradisional

3.	<i>Cublak-Cublak Suweng</i>	3	Anak dapat bekerjasama dalam permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak menunjukkan antusiasme dalam permainan serta dapat bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> ini.
		2	Anak masih kesulitan dalam memainkan permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak masih kesulitan dalam bekerjasama dengan teman dan memahami perannya dalam permainan <i>Cublak Cublak Suweng</i> ini.
		1	Anak tidak mau bekerjasama dalam permainan <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .	Jika anak cenderung tidak mau terlibat dalam permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> ini.

Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Rabu, 20 November
 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan <i>Jamuran</i> Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk membentuk posisi melingkar. 2. Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan gerakan pemanasan sederhana. 3. Guru memeberikan penjelasan mengenai aturan, gerakan beserta lagu	Langsung	Unjuk Kerja									

	<p>permainan <i>Jamuran</i>.</p> <p>4. Anak diajak untuk terlebih dahulu bernyanyi lagu <i>Jamuran</i> sambil berputar sebanyak 3 kali lagu agar anak terbiasa menyanyikan lagu tersebut selama permainan.</p> <p>5. Setelah itu anak diminta untuk bermain <i>Jamuran</i> sesuai dengan aturan.</p> <p>6. Setelah setidaknya 3 kali putaran anak bermain secara bersama-sama kemudian masing-masing anak dibagi dalam 2 kelompok dan diminta bermain permainan <i>Jamuran</i> dalam kelompok masing-masing dengan bimbingan dan arahan guru.</p> <p>7. Selesai bermain anak-</p>											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>anak dikondisikan dalam lingkaran kembali dan bernyanyi serta bertepuk tangan bersama.</p> <p>8. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap mengenai permainan tersebut serta pemberian <i>reward</i> berupa pujian dan tepuk tangan.</p>											
Menyebut nama benda yang diperlihatkan. (B.20)	<p>TJ. Gambar tanaman pangan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tanaman pangan. 2. Anak ditunjukkan gambar-gambar tanaman pangan. 3. Anak diajak tanya jawab tentang tanaman pangan dan kegunaannya. 	Gambar	Percakapan									
	Kegiatan inti ± 60 menit											
Menunjuk benda yang sejenis. (K.16)	PT. Melingkari gambar yang termasuk tanaman	Gambar peraga,	Penugasan									

	<p>pangan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar berbagai jenis tanaman. 2. Guru meminta anak untuk menyebutkan masing-masing nama tanaman tersebut. 3. Guru menanyakan kepada anak mana yang termasuk tanaman pangan. 4. Guru menjelaskan pada anak untuk melingkari gambar yang termasuk tanaman pangan. 5. Anak diminta untuk melingkari gambar yang termasuk tanaman pangan. 	LKA, pensil											
Menebalkan huruf. (B.36).	<p>PT. Menebalkan huruf di bawah gambar tanaman pangan.</p> <p>Skenario Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan beberapa gambar tanaman pangan beserta 	LKA, pensil	Penugasan										

	<p>tulisan di bawahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Anak-anak diminta menyebutkan. 3. Guru menjelaskan cara menebalkan huruf di bawah gambar sambil mengajak anak mengeja satu per satu hurufnya. 4. Anak-anak diminta menebalkan huruf di bawah gambar tanaman pangan. 											
Mampu mengerjakan tugas sendiri. (SE.16)	<p>PT. Mencap dengan pelepah pisang.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar cap yang sudah jadi. 2. Guru menunjukkan alat-alat yang dibutuhkan untuk mendapatkan gambar tersebut. 3. Guru mendemonstrasikan cara mencap. 4. Anak-anak diminta mencap dengan pelepah pisang. 	<p>Kertas, Pelepah pisang, pewarna makanan, air, palet, kapas</p>	Hasil karya									

	Istirahat ± 30 menit												
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan											
	Kegiatan akhir ± 30 menit												
Menyanyikan lagu-lagu keagamaan sederhana. (NAM.7)	<p>Menyanyi lagu “Tuhan Yang Esa”.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang nikmat dan kekuasaan Tuhan. 2. Guru meminta anak untuk menirukan syair lagu “Tuhan Yang Esa” 3. Guru meminta anak untuk menirukan lagu tersebut bagian demi bagian disertai nadanya. 4. Anak diajak menyanyi bersama sambil bertepuk. 5. Anak diajak untuk senantiasa mengingat kebesaran Tuhan. 	Buku kumpulan lagu	Observasi										
	Tanja jawab kegiatan sehari												

	Pesan-pesan, doa pulang, salam											
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jumlah anak hadir : 21
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa keterangan : -
Jumlah anak : 21

Lendah, 19 November 2013

Guru Kelas

Wahyu Hidayati

NP. 19651015 198702 2 002

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 23 November 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan <i>Engklek</i> Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk berada di luar ruangan serta membentuk lingkaran. 2. Setelah anak terkondisikan anak-anak segera diajak untuk pemanasan. 3. Selesai pemanasan guru menjelaskan serta mendemonstrasikan	Kapur, Pecahan genting	Unjuk Kerja									

	<p>cara bermain <i>Engklek</i> di depan anak-anak.</p> <p>4. Setelah demonstrasi selesai anak-anak segera dibagi dalam 3 kelompok masing-masing 7 orang anak.</p> <p>5. Kemudian masing-masing kelompok dikondisikan berbaris berbanjar ke belakang sesuai kelompok masing-masing.</p> <p>6. Setelah itu masing-masing kelompok bergiliran memainkan permainan <i>Engklek</i> dengan bimbingan dan arahan guru.</p> <p>7. Selesai bermain guru mengkondisikan kembali anak-anak untuk kembali ke halaman depan sekolah dan membentuk lingkaran.</p> <p>8. Setelah terkondisikan anak-anak diminta</p>											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>duduk dan diajak bercakap-cakap mengenai permainan.</p> <p>9. Selesai bercakap-cakap anak-anak diajak bernyanyi dan diberikan <i>reward</i> berupa pujian dan tepuk tangan.</p>											
Menunjukkan gambar Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji Ahmad Dahlan. (K.K.25)	<p>Bercakap-cakap menunjukkan gambar Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji Ahmad Dahlan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji Ahmad Dahlan. 2. Anak diminta menirukan nama Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji Ahmad Dahlan. 3. Anak diminta menunjukkan gambar Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji 	Gambar Nyai Haji Ahmad Dahlan dan Kyai Haji Ahmad Dahlan	Percakapan									

	Ahmad Dahlan.											
	Kegiatan inti ± 60 menit											
Menunjukkan benda ke dalam kelompok yang sama. (K.14)	PT. Memberi tanda V yang termasuk gambar sayuran dan tanda X yang bukan sayuran. Skenario pembelajaran: 1. Guru menunjukkan gambar dalam LKA. 2. Anak diminta untuk menyebutkan satu per satu gambar tersebut 3. Anak diminta menyebutkan gambar yang termasuk sayuran. 4. Guru menjelaskan agar anak memberi tanda V untuk gambar sayuran dan tanda X untuk yang bukan sayuran. 5. Anak diminta Memberi tanda V yang termasuk gambar sayuran dan tanda X yang bukan sayuran dalam LKA	Gambar peraga, LKA, pensil	Penugasan									
Mencocok dengan pola	PT. Mencocok gambar	Gambar,	Hasil Karya									

buatan guru. (F.45)	<p>wortel.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan wortel yang telah dicocok. 2. Guru menunjukkan alat-alat cocok dan meminta anak-anak untuk berhati-hati menggunakannya. 3. Guru menjelaskan cara mencocok dan mendemonstrasikannya. 4. Anak diminta mencocok gambar wortel. 	alat cocok, bantalan cocok											
Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuatnya. (B.34)	<p>PT. Menggambar cabe dan wortel disertai tulisan.</p> <p>Skenario Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan gambar cabe dan wortel sebagai contoh. 2. Guru mendemonstrasikan cara menggambar cabe dan wortel serta cara memberi coretan (tulisan). 3. Anak diminta untuk 	Gambar peraga, buku gambar, pensil	Hasil karya										

	menggambar cabe dan wortel memberi coretan (tulisan).												
	Istirahat ± 30 menit												
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan											
	Kegiatan akhir ± 30 menit												
Pemeriksaan UKS dan mengukur lingkaran kepala. (F.62)	Pemeriksaan UKS dan pengukuran lingkaran kepala. Skenario pembelajaran: 1. Anak diajak bercakap-cakap tata cara pemeriksaan UKS dan pengukuran lingkaran kepala serta kegunaan pemeriksaan dan pengukuran tersebut. 2. Guru mengkondisikan anak untuk mengantri. 3. Guru memanggil satu per satu untuk melaksanakan	Senter kesehatan, meteran	Observasi										

	pemeriksaan UKS dan pengukuran lingkaran kepala.												
	Tanya jawab kegiatan sehari												
	Pesan-pesan, doa pulang, salam												



NIP. 19651015 198702 2 002

Jumlah anak hadir : 21
 Sakit : -
 Ijin : -
 Tanpa keterangan : -
 Jumlah anak : 21

Lendah, 22 November 2013

Guru Kelas

Wahyu Hidayati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Kamis, 28 November
 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk menempatkan diri di halaman depan sekolah lalu membentuk lingkaran. 2. Setelah itu sebelum pemanasan dimulai anak-anak diajak bernyanyi “ <i>lingkaran kecil lingkaran besar</i> ” sambil bergerak. 3. Kemudian anak-anak	<i>Suweng</i> (kerikil, penghapus, atau benda lainnya)	Unjuk Kerja									

	<p>diminta untuk melakukan gerakan pemanasan dengan bimbingan guru.</p> <p>4. Selesai pemanasan guru menjelaskan aturan main permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> serta mendemonstrasikanny a.</p> <p>5. Beberapa anak diminta untuk bermain 2 kali putaran sementara anak-anak yang lain diminta untuk melihat dan memperhatikan.</p> <p>6. Anak-anak dibagi dalam 2 kelompok.</p> <p>7. Masing-amasing kelompok diminta untuk bermain sendiri-sendiri sesuai dengan bimbingan dan arahan guru.</p> <p>8. Setelah beberapa putaran selesai anak-</p>											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>anak dikondisikan dalam lingkaran kembali dan diajak untuk bernyanyi bersama.</p> <p>9. Selesai bernyanyi anak-anak dikondisikan berada di dalam kelas untuk bercakap-cakap mengenai permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> serta pemberian <i>reward</i> berupa pujian dan tepuk tangan bersama.</p>											
Menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian secara sederhana. (B.11)	<p>Tanya jawab tanaman ladang di sekitar anak.</p> <p>1. Guru menunjukkan beberapa gambar tanaman di ladang.</p> <p>2. Anak diminta menyebutkan nama tanaman-tanaman tersebut.</p> <p>3. Guru mengajak anak bercakap-cakap menyebutkan tanaman</p>	Gambar peraga	Percakapan									

	ladang di sekitar anak.												
	Kegiatan inti ± 60 menit												
Mengelompokkan benda yang sama. (K.15)	PT. Mengelompokkan gambar tanaman di ladang. Skenario pembelajaran: 1. Guru menunjukkan kumpulan gambar tanaman. 2. Guru meminta anak untuk menyebutkan mana saja dari kumpulan gambar tersebut yang termasuk tanaman di ladang. 3. Guru menjelaskan bagaimana cara mengelompokkan kartu bergambar. 4. Anak diminta mengelompokkan kartu bergambar yang termasuk gambar tanaman di ladang.	Gambar peraga, kartu gambar, kotak	Penugasan										

Membuat gambar dengan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuatnya. (B.34)	<p>PT. Menggambar berbagai macam tanaman di ladang dan menceritakannya dengan tulisan/coretan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tanaman apa saja yang termasuk tanaman pangan. 2. Guru menunjukkan contoh gambar yang sudah jadi. 3. Guru memberikan contoh cara menggambar dan memberi coretan/tulisan. 4. Anak diminta membuat gambar tanaman di ladang beserta coretan/tulisan. 	Gambar peraga, buku gambar, pensil	Hasil karya										
Menjiplak bentuk benda-benda sekitar. (F.40)	<p>PT. Menjiplak gambar jagung.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan jagung. 2. Guru mendemonstrasikan cara menjiplak gambar 	Jiplakan, kertas, pensil	Hasil karya										

	jagung. 3. Guru meminta anak menjiplak gambar jagung.												
	Istirahat ± 30 menit												
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan											
	Kegiatan akhir ± 30 menit												
Mengenal nabi dan sifat-sifatnya terutama nabi Muhammadiyah, Nuh, Ismail, dan Ibrahim. (PAI.18).	TJ nama-nama nabi. Skenario pembelajaran: 1. Guru mengajak anak bernyanyi lagu 25 nabi. 2. Guru meminta anak untuk menirukan nama-nama 25 nabi. 3. Guru mengajak anak tanya jawab tentang nama-nama nabi.	Buku cerita nabi	Observasi										
	Tanja jawab kegiatan sehari												
	Pesan-pesan, doa pulang, salam												

Mengetahui,

Kepala sekolah



Jumlah anak hadir : 21
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa keterangan : -
Jumlah anak : 21

Lendah, 27 November 2013

Guru Kelas

Wahyu Hidayati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Kamis, 5 Desember
 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan <i>Jamuran</i> Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk membentuk posisi melingkar. 2. Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan. 3. Guru memberikan penjelasan mengenai permainan <i>Jamuran</i> 4. Guru mengajak anak bernyanyi <i>Jamuran</i> terlebih dahulu.	Langsung	Unjuk Kerja									

	<p>5. Guru mengajak anak bermain 2 kali putaran, dalam hal ini di siklus II guru terjun langsung sebagai pemain.</p> <p>6. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, guru menjelaskan kelompok yang bermain baik dan tertib akan langsung diberi <i>reward</i></p> <p>7. Masing-masing kelompok bermain sendiri dengan pengawasan guru.</p> <p>8. Setelah beberapa putaran anak-anak diajak melakukan sesi pendinginan dengan masuk ke dalam kelas.</p> <p>9. Dalam sesi pendinginan anak diajak bercakap-cakap tentang permainan serta bernyanyi bersama.</p>											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Menyebutkan macam-macam ciptaan Tuhan. (Na.1)	<p>Bercerita macam-macam tanaman perindang ciptaan Tuhan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak ditunjukkan gambar-gambar tanaman perindang ciptaan Tuhan. 2. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman perindang tersebut 3. Anak diajak tanya jawab tentang serta menyebutkan kembali nama-nama tanaman perindang tersebut. 	Gambar tanaman perindang	Percakapan										
	Kegiatan inti ± 60 menit												
Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuatnya.(B.34)	<p>P.T. menggambar pohon cemara dan diberi tulisan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar pohon cemara kepada anak. 2. Guru memberi contoh cara menggambar dan memberi coretan pohon cemara di papan tulis. 	Gambar peraga, buku gambar, pensil	Hasil karya										

	3. Anak diminta menggambar pohon cemara serta memberi tulisan											
Menunjuk sebanyak-banyaknya, benda, hewan, dan tanaman menurut jenisnya.(K.13)	<p>P.T. melingkari gambar tanaman perindang dan memberi tanda silang pada gambar yang bukan tanaman perindang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan kumpulan gambar tanaman perindang dan bukan tanaman perindang. 2. Anak diminta menyebutkan nama-nama tanaman tersebut.. 3. Guru memberi contoh dan menjelaskan cara memberi tanda pada gambar. 4. Anak-anak diminta memberi tanda pada gambar. 	Gambar peraga, LKA, pensil	Penugasan									
Membuang sampah pada tempatnya.(SE.23)	<p>P.T. Mewarnai gambar anak yang membuang sampah pada tempatnya.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p>	Gambar, pewarna pastel	Hasil karya									

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak diajak bercakap-cakap tentang manfaat membuang sampah pada tempatnya serta akibat membuang sampah di sembarang tempat. 2. Guru menunjukkan gambar anak membuang sampah. 3. Anak-anak diminta mewarnai gambar tersebut. 												
	Istirahat ± 30 menit												
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan											
	Kegiatan akhir ± 30 menit												
Mengenal Tarekh Nabi.	<p>Bercerita Nabi Muhammad di waktu kecil.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang siapa nabi orang Islam. 2. Anak-anak diminta mendengarkan cerita 	Buku cerita nabi	Percakapan										

	Nabi Muhammad sewaktu kecil.												
	3. Guru mengajak anak bernyanyi lagu Nabi Muhammad.												
	Tanja jawab kegiatan sehari												
	Pesan-pesan, doa pulang, salam												

Mengetahui,



Jumlah anak hadir : 21
 Sakit : -
 Ijin : -
 Tanpa keterangan : -
 Jumlah anak : 21

Lendah, 3 Desember 2013

Guru Kelas

Wahyu Hidayati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 7 Desember 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan Cublak-cublak Suweng Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk membuat lingkaran. 2. Anak diajak untuk bernyanyi lingkaran besar lingkaran kecil. 3. Anak diajak untuk melakukan pemanasan. 4. Guru menjelaskan aturan permainan untuk menyegarkan	Suweng (batu/kerikil)	Unjuk Kerja									

	<p>kembali ingatan anak-anak tentang permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> ini.</p> <p>5. Guru mengajak anak melakukan simulasi permainan dengan beberapa anak.</p> <p>6. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok.</p> <p>7. Guru memberi penjelasan bahwa kelompok yang bermain dengan baik, tertib, dan masing-masing dapat bekerjasama akan diberi <i>reward</i> terlebih dulu dibanding kelompok yang lain.</p> <p>8. Anak dibiarkan bermain sendiri-sendiri dalam kelompoknya dengan pengawasan guru.</p> <p>9. Selesai bermain beberapa putaran anak-anak diajak</p>											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>masuk ke dalam kelas untuk pendinginan.</p> <p>10. Dalam sesi pendinginan ini guru menentukan kelompok mana yang dinilai lebih dapat bekerjasama dan membagi <i>reward</i>.</p> <p>11. Anak-anak diajak bernyanyi dan bertepuk bersama.</p>											
Mengenal Bahasa Arab sederhana.(PAI.20)	<p>TJ. Mengenal bahasa Arab sederhana, nama-tanaman. Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar tanaman. 2. Guru mrngajak anak untuk mengucapkan kata dalam Bahasa Arab sambil menunjuk gambar. 3. Guru mengajak anak tanya jawab nama tanaman dalam Bahasa Arab yang disebutkan. 4. Anak dan guru bersama 	Buku Bahasa Arab	Percakapan									

	Kegiatan inti ± 60 menit											
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya menurut fungsi.(K.1)	<p>P.T. menarik garis gambar pohon dengan buahnya.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak bercakap-cakap pohon dan buahnya sambil menunjukkan gambarnya. 2. Guru memberi contoh cara menjodohkan gambar. 3. Anak-anak diminta menjodohkan gambar. 	Lka, pensil,	Penugasan									
Mencocok dengan pola buatan guru.(F.45)	<p>P.T. mencocok gambar buah kelapa.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar buah kelapa. 2. Guru menunjukkan alat-alat cocok dan cara menggunakannya 3. Guru mendemonstrasikan cara mencocok. 4. Anak-anak diminta mencocok gambar buah 	Gambar, Alat cocok, bantalan	Hasil Karya									

	kelapa.											
Menjiplak huruf.(B.35)	<p>P.T. menjiplak huruf yang ada pada <i>puzzle</i> huruf.</p> <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan <i>puzzle</i> huruf. 2. Anak-anak diminta menyebutkan huruf-huruf yang ada pada <i>puzzle</i> huruf. 3. Guru memberi contoh cara menjiplak huruf. 4. Anak-anak diminta menjiplak huruf. 	Puzzle Huruf, kertas, pensil	Penugasan									
	Istirahat ± 30 menit											
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan										
	Kegiatan akhir ± 30 menit											

Menyanyi lagu anak.(B.17)	Menyanyi lagu "Pohon Cemara". Skenario pembelajaran: 1. Anak-anak dikondisikan. 2. Guru mengajak anak-anak bercakap tentang pohon cemara. 3. Anak-anak diminta menirukan syair lagu "Pohon Cemara". 4. Anak-anak diajak bernyanyi baris demi baris. 5. Anak-anak diajak bernyanyi bersama.	Buku kumpulan lagu	Observasi										
	Tanja jawab kegiatan sehari												
	Pesan-pesan, doa pulang, salam												



Jumlah anak hadir : 21
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa keterangan : -
Jumlah anak : 21

Lendah, 6 Desember 2013
Guru Kelas

Wahyu hidayati

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema : Tanaman
 Semester : I
 Hari, tanggal : Selasa, 10 Desember 2013

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat peraga/ sumber belajar	Alat penilaian	Nama anak	Hasil				Analisis			
					** **	** *	**	*	** **	** *	**	*
	Kegiatan awal ± 30 menit Berbaris, berdoa, salam											
	Kegiatan Permainan Engklek Skenario pembelajaran: 1. Anak dikondisikan untuk siap melakukan pemanasan. 2. Anak diajak pemanasan. 3. Selesai pemanasan anak diajak untuk melakukan gerakan berjalan/melompat dengan satu kaki seperti dalam	Kapur (<i>labur</i>), bendera, <i>reward</i>, <i>gacuk</i> (<i>kreweng</i>)	Unjuk Kerja									

	<p>permainan <i>Engklek</i>.</p> <p>4. Setelah selesai guru menjelaskan mengenai aturan permainan <i>Engklek</i> modifikasi estafet bendera.</p> <p>5. anak-anak diajak untuk melakukan simulasi terlebih dahulu.</p> <p>6. Selesai simulasi anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok.</p> <p>7. Guru menjelaskan mengenai aturan permainan dan <i>reward</i> yang akan didapat apabila kelompok mereka sampai lebih dulu di garis finish (menang).</p> <p>8. Anak-anak mulai bertanding dan satu persatu melewati pos estafet bendera dan melakukan gerakan <i>Engklek</i>.</p>											
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p><i>painting.</i></p> <p>2. Guru menjelaskan mengenai peralatan yang dibutuhkan untuk mendapatkan gambar tersebut.</p> <p>3. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara membuat <i>finger painting.</i></p> <p>4. Anak-anak diminta membuat <i>finger painting.</i></p>											
Ber cerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri.(B.15)	<p>P.T. menggambar hutan.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <p>1. Anak ditunjukkan gambar hutan.</p> <p>2. Guru menceritakan secara singkat tentang hutan.</p> <p>3. Anak-anak diminta menggambar hutan.</p>	Gambar peraga, buku gambar, pensil	Hasil karya									
Menunjukkan lambang huruf di lingkungan sekitar anak.(K.35)	<p>P.T. melingkari setiap huruf e dan o pada kata di bawah gambar tanaman perindang.</p> <p>Skenario pembelajaran:</p> <p>1. Guru menunjukkan</p>	Peraga huruf, LKA, pensil	Penugasan									

	<p>huruf e dan o pada kertas besar dan menyuruh anak mengulang-ulang bunyi huruf tersebut sambil menunjukkannya.</p> <p>2. Guru membagikan LKA.</p> <p>3. Guru memberikan contoh cara melingkari huruf.</p> <p>4. Anak-anak diminta melingkari huruf.</p>												
	Istirahat ± 30 menit												
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan											
	Kegiatan akhir ± 30 menit												
Mengenal kalimah Thoyyibah.(PAI.21)	<p>Menghafal kalimah Thoyyibah.</p> <p>Skenario Pembelajaran</p> <p>1. Anak-anak dikondisikan.</p> <p>2. Guru menyebutkan kalimah-kalimah</p>	Langsung	Observasi										

	Thoyyibah.												
	3. Anak-anak diminta menirukan.												
	4. Masing-masing 4 anak diminta maju ke depan kelas untuk menghafal kalimat Thoyyibah.												
	Tanja jawab kegiatan sehari												
	Pesan-pesan, doa pulang, salam												



NIP. 19651015 198702 2 002

Jumlah anak hadir : 21
 Sakit : -
 Ijin : -
 Tanpa keterangan : -
 Jumlah anak : 21

Lendah, 9 Desember 2013

Guru Kelas

Wahyu Hidayati

Lampiran 7. Hasil Penelitian

**Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt		v			v			v		6
2.	Vlt		v			v			v		6
3.	Tti		v			v			v		6
4.	Ang		v			v			v		6
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily		v			v			v		6
8.	Dst		v			v			v		6
9.	Dyn		v			v			v		6
10.	Fhl			v			v			v	3
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v			v			v		6
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn		v			v			v		6
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst		v			v			v		6
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa		v			v			v		6
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 17 Oktober 2013
Peneliti


WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak

Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt		v			v			v		6
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti		v			v			v		6
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl			v			v			v	3
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v		v			v			7
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn		v			v			v		6
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst		v			v			v		6
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa		v			v			v		6
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



MARWATI, S.Pd
NIP. 19651015 198702 2 002

Lendah, 20 November 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak
Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt		v			v			v		6
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl			v			v			v	3
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v			v		v			7
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn		v			v			v		6
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst	v			v			v			9
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 23 November 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak

Siklus I Pertemuan 3

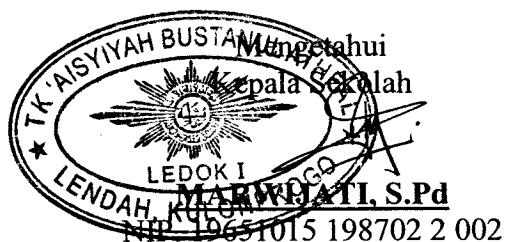
No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt	v			v			v			9
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl			v			v			v	3
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v		v			v			7
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn	v			v			v			9
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst		v			v			v		6
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 28 November 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak

Siklus II Pertemuan 1

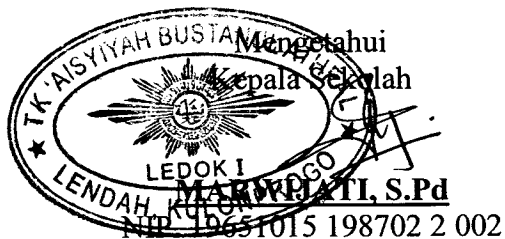
No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt	v			v			v			9
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl		v			v				v	5
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v		v			v			8
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn	v			v			v			9
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst		v		v			v			6
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 5 Desember 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak

Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt	v			v			v			9
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl	v				v			v		7
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy	v			v			v			9
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto	v			v			v			9
15.	Rhn	v			v			v			9
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst	v			v			v			9
18.	Nrl	v			v			v			9
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 7 Desember 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Tabel 1. Lembar observasi Kemampuan Kerjasama Anak

Siklus II Pertemuan 3

No	Nama Anak	Kemampuan Kerjasama Anak									Total Skor
		Ketergantungan positif			Kemampuan anak dalam berinteraksi			Kemampuan anak berkomunikasi			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt	v			v			v			9
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl	v			v			v			9
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy	v			v			v			9
13.	Ald	v			v			v			9
14.	Tto	v			v			v			9
15.	Rhn	v			v			v			9
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst	v			v			v			9
18.	Nrl	v			v			v			9
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti	v			v			v			9

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, 10 Desember 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

**Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama dalam Permainan
Tradisional
Siklus I**

No	Nama Anak	Kemampuan Bekerjasama dalam Permainan Tradisional									Total Skor
		Jamuran			Engklek			Cublak-Cublak Suweng			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt		v			v		v			7
2.	Vlt	v				v		v			8
3.	Tti		v			v		v			7
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn		v			v		v			7
10.	Fhl			v			v			v	3
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy		v		v			v			8
13.	Ald		v			v			v		6
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn		v		v			v			8
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst		v			v			v		6
18.	Nrl		v			v			v		6
19.	Asa		v		v			v			8
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti		v			v			v		6

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, November 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

**Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama dalam Permainan
Tradisional Siklus II**

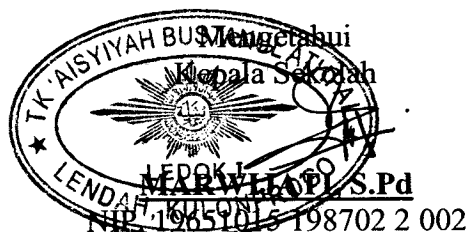
No	Nama Anak	Kemampuan Bekerjasama dalam Permainan Tradisional									Total Skor
		Jamuran			Engklek			Cublak-Cublak Suweng			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Nvt	v			v			v			9
2.	Vlt	v			v			v			9
3.	Tti	v			v			v			9
4.	Ang	v			v			v			9
5.	Adr	v			v			v			9
6.	Ppt	v			v			v			9
7.	Ily	v			v			v			9
8.	Dst	v			v			v			9
9.	Dyn	v			v			v			9
10.	Fhl		v			v			v		6
11.	Pnd	v			v			v			9
12.	Mhy	v			v			v			9
13.	Ald		v			v		v			7
14.	Tto		v			v			v		6
15.	Rhn	v			v			v			9
16.	Rvn			v			v			v	3
17.	Rst	v			v			v			9
18.	Nrl		v			v		v			7
19.	Asa	v			v			v			9
20.	Knd		v			v			v		6
21.	Mti	v			v			v			9

Keterangan:

Skor 1 = belum baik

Skor 2 = cukup baik

Skor 3 = baik



Lendah, Desember 2013

Peneliti

WAHYU HIDAYATI

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1



Gambar 1. Kegiatan pemanasan sebelum permainan



Gambar 2. Kegiatan bermain permainan *Jamuran*



Gambar 3. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok



Gambar 4. Anak-anak bermain sendiri dengan pengawasan guru

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2



Gambar 5. Desain Permainan *Engklek*
Bentuk Kapal Terbang



Gambar 6. Anak Mengantri Bermain
Permainan *Engklek*



Gambar 7. Kegiatan Bermain Permainan
Engklek



Gambar 8. Kegiatan Bermain Permainan
Engklek

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 3



Gambar 9. Kegiatan Pemanasan



Gambar 10. Anak-anak Bermain *Cublak-cublak Suweng* dengan Bimbingan Guru



Gambar 11. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok



Gambar 12. Anak-anak bermain *Cublak-cublak Suweng* dalam kelompok

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1



Gambar 13. Kegiatan Pemanasan



Gambar 14. Kegiatan bermain *Jamuran* bersama guru



Gambar 15. Anak-anak Bermain Permainan *Jamuran*



Gambar 16. Anak-anak Menerima *reward*

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2



Gambar 17. Kegiatan Pemanasan



Gambar 18. Anak-anak bermain permainan *Cublak-cublak Suweng*



Gambar 19. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok



Gambar 20. Anak-anak menerima *reward*

Aktivitas dan Proses Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3



Gambar 21. Pola permainan *Engklek*



Gambar 22. Anak-anak melakukan pemanasan



Gambar 23. Anak-anak melakukan permainan *Engklek* modifikasi estafet bendera



Gambar 23. Anak-anak melakukan permainan *Engklek* modifikasi estafet bendera